GUILDA DOS EXPLORADORES • Eles estão de volta!

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME

EDITORA escala

Soldados dos Deuses!
Armas do Caos!
Novos Monstros!

GOD OF WAR™

Tudo para você também derrotar o Deus da Guerra!

ISSN 1808-1584
NÚMERO 0014
PREÇO R$ 8,90

GAMES·FOR·US

OS MELHORES ANIMES

Battousai
records - animeclub
~> ASSOCIE-SE

SOMENTE CARDS ORIGINAIS

CARDGAMES

CONSOLES E ACESSÓRIOS

Yu-Gi-Oh!

MAGIC
The Gathering

Pokémon

RECARGA PARA JOGOS LEVELUP

Brasil
RAGNAROK ONLINE RPG

GRAND CHASE

VISA Maestro MasterCard REDE SHOP Diners Club International

Parcelamos em até 3x sem juros* no cartão de crédito
Enviamos para todo © Brasil via sedex

Rua Albuquerque Lins Nº1160

(Rua da estação Metrô Marechal Deodoro, Próximo ao Shopping Pátio Higienópolis)

Loja 08 - Higienópolis - São Paulo - SP

Fone/Fax: (11)3663 6769 - www.gamesforus.com.br

*Parcelamento válido para compras acima de $ 150,00(cento e cinquenta reais) - menos para [illegible] Sistema à Técnica

"YuGiOh é marca registrada Konami.Konami e seus logotipos são marcas registradas da Konami [illegible]on. Todos os direitos reservados. Distribuídos por The Upper Deck Company, llc. Upper Deck Company, llc. Todos os direitos reservados.

""MAGIC: THE GATHERING, personagens, nomes e imagens relacionadas e o símbolo MAGIC, logo e imagens relacionadas são marcas registradas de Wizards of the Coast. Wizards of the Coast é uma marca registrada de Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiaria de Hasbro, Inc. ©2001Wizards".

"""Pokémon USA, Inc.- todos os direitos reservados"

Dragon Slayer

manticora

Criação, projeto gráfico, ilustrações, revisão e todo conteúdo da DragonSlayer são elaborados pelo Estúdio Manticora e sua equipe: Fabio Fugikawa, Gisele Saiz, JM Trevisan, Marcelo Wendel, Marcelo Cassaro, MEDC e Rogério Saladino.

EDITORA escala

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Patrícia de Fátima Santos
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa
e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 14, ISSN 1808-1584
– Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL,Fernando Chinaglia Distribuidora S. A Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à

ANER
www.aner.org.br

Adeus, Dragon & Dungeon

No último dia 19 de abril, RPGistas veteranos conheceram o fim de uma era.

A editora norte-americana Paizo Publishing anunciou o cancelamento de *Dragon Magazine* e *Dungeon Magazine* — as revistas oficiais do jogo *Dungeons & Dragons* nos Estados Unidos. Ambas continuam sendo publicadas apenas até setembro deste ano, quando chegam às lojas suas edições finais, *Dragon 359* e *Dungeon 150*.

Em nota oficial, a Wizards of the Coast anuncia que o tipo de conteúdo oferecido pelas revistas é procurado, hoje, na Internet. "Mudando para um modelo on-line, estaremos usando um sistema de entrega que amplia nosso alcance dos fãs ao redor do mundo." Ainda não está claro o que isso significa. Especula-se algo sobre a produção de material virtual apenas para assinantes — ou seja, revistas eletrônicas.

A maior parte dos RPGistas brasileiros talvez nunca tenha ouvido falar destas revistas tão antigas. Enquanto a *Dragon* trazia material de campanha variado e dicas de jogo, a *Dungeon* oferecia apenas aventuras prontas. São as revistas especializadas em RPG mais bem-sucedidas do mundo, com vendas acima de 80% (não, profetas do apocalipse, nenhuma "crise" passou por ali). Verdadeira façanha épica. Sua mudança para uma versão virtual é, para muitos de nós, difícil de entender.

Dragon e *Dungeon* influenciaram praticamente todas as revistas sobre RPG no mundo, incluindo a própria *Dragão Brasil*, que durante mais de dez anos manteve-se como a maior e melhor publicação especializada brasileira. Uma edição nacional oficial da própria *Dragon* também chegou a ser publicada pela editora Abril Jovem, na década de 90. Seu editor não era ninguém menos que Rogério "Katabrok" Saladino, hoje conhecido como um dos autores de Tormenta e, atualmente, editor das revistas em quadrinhos Marvel Comics no Brasil.

O fim da *Dragon* e *Dungeon* foi uma surpresa para veteranos como nós, editores da DRAGONSLAYER. Mas o mundo muda, o tempo todo. Temos a escolha de mudar com ele. Ou então podemos ser resmungões rabugentos, sempre reclamando sobre como as coisas eram melhores nos "velhos tempos"...

Equipe DragonSlayer

SUMÁRIO

ENCONTROS ALEATÓRIOS
A paladina e seu novo visu channel

ZAMBI
O que há debaixo da toga do sábio?

LABORATÓRIO DO DR. CARECA
Eis que a careca, agora rabiscada, volta à casa

ADAPTAÇÃO
O deus da guerra e suas manobras destrutivas

EXPLORAÇÃO
Um navio de monstros grande como uma masmorra

CLASSE DE PRESTÍGIO
Se transforme no dragão mais selvagem de D&D

MOREANIA
Reino das Torres, a terra mais perigosa e amaldiçoada de Moreania

REVIEW
As hordas do abismo e os tiranos dos nove infernos

CLÁSSICOS
Dungeon e Dragon, as revistas que levam o nome de nosso jogo

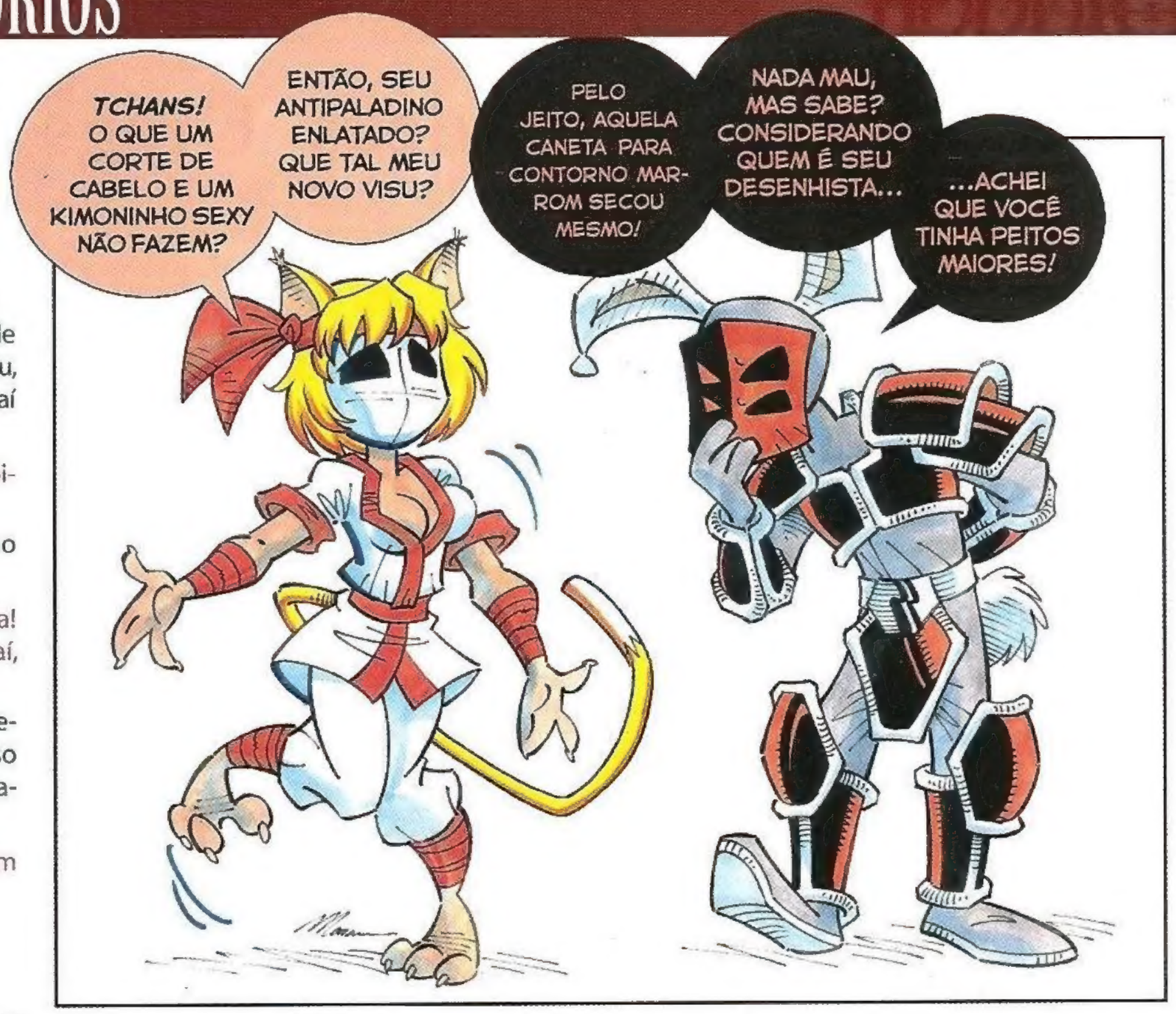
GAME DESIGN
Antes de mais nada é melhor introduzir

NOVA CRIATURA
Saiu na chuva é pra se queimar

GAZETA DO REINADO
Uma morte, um culto maligno e livros à beça

CHEFE DE FASE
Em terra de beholders quê é cego também tem vez

DRAGON'S BRIDE
Eita casamento que não chega!!!



Saudações, heróis! (Hmm... não importa como eu diga, essa frase continua parecendo brega até dizer chega...)

Não deixem as orelhas de coelho enganarem vocês. Sou o Antipaladino, o demônio mais durão da camada 342-C do Abismo. Como devem se lembrar, mandei uma magia apelativa na Paladina para sumir com aquela roupinha de guerreira mágica dos anos oitenta (onde já se viu, na idade dela?). Agora, ela ainda deve estar por aí tentando conseguir um novo cosplay...

— E acabo de conseguir! Como vão as coisas, Anti?

— Eita diacho! Paladina?! Essa é mesmo você?! Por que não está usando armadura?

— Se liga, armaduras saíram de moda! Rabo-de-cavalo no cabelo, nem se fala! Diz aí, que tal estou?

— Hmm... sei lá. Parece uma personagem rejeitada de Street Fighter. Tem certeza que isso ainda é fantasia medieval? Essa roupa é compatível com Sistema D20?

— Ahn, deve ser compatível com algum jogo D20.

Leitor Adaptado

Bom, por onde começo? É a primeira vez que mando um e-mail para uma revista (na verdade, é a primeira vez que mando qualquer coisa). Primeiro, parabéns pela DragonSlayer.

Desde que conheci o Trio Tormenta, tornei-me um grande fã (só falta pôster no meu quarto). Lembro como se fosse ontem quando, em uma rodoviária, comprei a minha primeira revista de RPG e uma Holy avenger. Lembro também que o Manual 3D&T foi meu primeiro RPG, quando eu tinha perto de 11 anos. Agora tenho 20 e continuo jogando fielmente. Horror e anime são meus estilos favoritos, embora eu jogue de tudo. Tornei-me amante de História, adoro Literatura, sou afeiçoado a idiomas e até comecei a escrever um livro baseado em aventuras que joguei. A única coisa que posso dizer, é que sou grato a vocês pelo que sou hoje.

Agora, como é praxe, gostaria de perguntar e pedir algumas coisas:

1) Adorei a matéria sobre (In)Sanidade baseada em Call of Cuttullu. Bem que vocês poderiam listar magias específicas para aventuras de horror, também.

2) Adorei as adaptações de Bleach, Dragon Quest e Fullmetal Alchemist. Vocês podiam adaptar também Final fantasy VII: Advent Children.

3) Eu queria saber sobre a animação de Holy Avenger. O que aconteceu? Como faço para ver pelo menos a abertura?!

4) Também gostei muito da adaptação da Câmera Obscura, do game Fatal Frame. Vocês poderiam fazer mais adaptações de artefatos.

5) Vocês poderiam fazer uma matéria sobre como criar enredos e/ou como fazer adaptações em geral?

Por enquanto é isso. Adoro vocês e seu trabalho. A Paladina está cada vez mais linda, e o Antipaladino... sem comentários. Ah, e estou morrendo de saudades da Antipaladina!

Fabiano Luna, e-mail

1) Sugestão apreciada e anotada.

2) Hmm, estamos criando coragem para isso. Vai ser um trabalhão...

3) Você pode encontrar, no YouTube, uma versão provisória da abertura. A série animada está em andamento, mas você não deve ter notícias ainda tão cedo.

4) Claro! O que achou das armas de Onimusha, as espadas Soul Callibur, ou as Chaos Blades nesta edição?

5) Sim, podemos, vamos colocar no cronograma.

— Pronto! Agora que ela usa roupa decotada, não vai faltar assédio!

— Nem vem! É tão fresquinho e levinho... que diferença daquelas armaduras! Não tenho culpa se você gosta de passar calor nessa coisa.

— Calor?! Aqui?! Você não sabe de onde eu venho, sabe?

Carreira para Minotauro

Saudações, equipe da DS. Um grande beijo para a Paladina — mais que nunca e literalmente gatíssima.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer ao Trio por, há tanto tempo, nos manter informados e fornecer material de campanha para este nosso maravilhoso hobby. Vocês têm feito um ótimo trabalho, que eu acompanho desde a outra revista.

Jogo RPG há muito tempo, mais ou menos nove anos. Apesar da escassez dos últimos tempos (onde moro é difícil organizar uma mesa de jogo), tenho hábito de construir um personagem para o próximo jogo mesmo sem uma partida marcada. Emprego bastante tempo criando sua história, personalidade, objetivos e maneirismos. Faço muita pesquisa, procuro talentos e classes de prestígio adequadas. Acho tudo isso importante para criar um personagem único e memorável.

Lendo a DS3, conheci o meio-minotauro de Arton e decidi por um minotauro. Mas então percebi que muitas classes de prestígio de D&D focam o bem e o mal, ou então organizações (como os Cavaleiros do Dragão Púrpura). Por último temos classes bestiais, que lembram bárbaros, não os minotauros guerreiros sofisticados de Arton. Assim, venho pedir para que ofereçam classes baseadas em soldados profissionais, como legionários e mercenários que lutam por quem pagar.

Eu também gostaria de ver, para minotauros, uma classe equivalente ao Anão Avatar do livro Aliança e Horda, de Warcraft RPG.

Maximus, guerreiro minotauro escolhido de Keenn (sim, ajuste+6!), em busca de uma profissão digna de sua raça, e-mail

Maximus, sua busca por talentos e classes originais para seus personagens é digna de parabéns. Dungeons & Dragons e seus muitos acessórios, de fato, oferecem uma infinidade de opções para garantir que um personagem jamais seja igual ao outro. Mas não esqueça que, às vezes, a

Escreva para a DRAGONSLAYER. Aproveite a fase curtindo-roupa-nova da Paladina, enquanto durar.

DragonSlayer, Estúdio da Mantícora
Rua Augusta, 976, 2º andar
Cerqueira César, SP/SP
CEP: 01304-001
dragonslayer@manticora.com.br

melhor solução pode ser também a mais simples.

Para um mercenário sofisticado, não-bárbaro, a opção mais indicada é a classe básica guerreiro. Seu grande número de talentos bônus serve, justamente, para representar um extremo domínio de variadas armas e técnicas de combate, um domínio que bárbaros, paladinos e rangers não possuem. O fato de lutar por dinheiro não tem ligação com habilidades de classe, é apenas uma motivação pessoal; você pode dar habilidades de negociação a seu guerreiro minotauro apenas com perícias.

Quando você não consegue encontrar uma classe de prestígio própria para o personagem que está pensando, verifique se você realmente precisa de uma. As classes básicas são abrangentes, flexíveis; na grande maioria dos casos, elas não precisam ser mudadas.

Existe uma série de classes voltadas para raças, as classes exemplares, que reforçam as habilidades raciais do personagem. Existem classes exemplares para as raças de Arton no fórum oficial de Tormenta D20, da editora Jambô (www.jamboeditora.com.br).

— Hmm, verdade? Então deve existir, em algum lugar, uma classe para demônio antipaladino exemplar?

— Acho difícil. Você não serve de exemplo pra ninguém.

Tudo é Compatível

Saudações, pessoal. Parabéns pela revista e pelas adaptações de animes que os fãs tanto gostam. Falando nisso...

1) Alquimistas baixinhos, ninjas estranhos e caras que matam fantasmas com espadas são legais. Mas onde estão aqueles cavaleiros sem cavalos que derramam rios de lágrimas, litros de sangue e conquistaram toda uma geração?

2) Os Shinigami e Ninjas das Vilas Ocultas podem usar as técnicas de luta desarmada apresentadas na adaptação de Dragão Quest? E as regras de maestria em armas?

3) Ao adaptar novas classes, vocês poderiam dar um destaque à ambientação? Digo, qual seriam o papel de Shinigami, Ninjas coloridos e Alquimistas em Arton, por exemplo?

4) Vocês poderiam publicar na revista as regras de criação de armas e perícias apresentadas no Manual 4D&T ?

5) Aliás, 4D&T vai ter algum cenário oficial?

6) A classe básica Gladiador (DS 13) pode substituir a classe de prestigio de mesmo nome de Tormenta?

7) E já que vocês deixaram o antigo 3D&T de lado pela versão D20, que tal mostrar as estatísticas do meio-dragão de Arton para esse sistema?

Lord Vento Negro, de algum lugar do Reino de Tenebra, e-mail

1) Então, você quer Cavaleiros do Zodíaco D20? Vamos cuidar disso.

2) A resposta curta é "sim". Você pode misturar todos os elementos que quiser — eis a grande vantagem de uma revista compatível com um único sistema de regras. Mas a resposta longa é: sim, caso seu Mestre permita. Em uma campanha mirabolante, colorida, um Mestre pode não se importar com ninjas que caçam espíritos com usando alquimia e magias do dragão. Mas, se a campanha é baseada em um cenário onde um ou mais desses elementos não existe, nesse caso seria proibido.

3) Quando preparamos uma classe baseada em algum anime (ou game, ou outra mídia), oferecemos ambientação suficiente para que seja usada em um cenário baseado no próprio anime, ou então em um mundo genérico. Não podemos dar detalhes para mundos específicos — personagens de Fullmetal Alchemis, Bleach e Naruto não pertencem a Arton. Você pode inseri-los em sua própria campanha, não é proibido. Mas você mesmo precisa cuidar dos detalhes.

4) As regras para criação de armas, já foram vistas na DS13. Sobre perícias, podemos tentar mais adiante.

5) Não há planos ainda. 4D&T é um jogo genérico para aventuras de anime.

6) Sim.

7) O meio-dragão de Arton é muito mais fraco que a versão existente no Livro dos Monstros D&D. Em 4D&T, basta adotar a raça youkai e também um Talento Elemental Metamágico (vistos na DS8) correspondente à sua imunidade.

— Muito conveniente, essa historinha de que tudo é compatível, tudo é permutável, tudo é adaptável...

— Deixa de onda, Anti. Você sabe muito bem que é verdade.

— Tô sabendo... pra mim é só desculpa pra você usar kimoninho de Defensora de Tóquio.

FALHAS CRÍTICAS

O ladino goblin falhou no teste de Esconder-se, e todos viram quando ele fez xixi no barril de cerveja? Todos, exceto o anão mago, que bebeu TODA a cerveja? Mande para nós seu causo engraçado, queremos rir também!

Mestre: um cavaleiro negro se aproxima...
Mago: eu lanço uma bola de fogo!
Guerreiro: eu ataco com a espada vorpal!
Elfo arqueiro: eu atiro flecha!
Mestre: por que vocês atacaram?
Mago: porque era um cavaleiro negro de Tenebra!
Mestre: era um cavaleiro de PELE negra com a flâmula de KHALMYR e vocês quase mataram ele...

Jailson Almeida da Silva, e-mail

Jogador: mas tem algo muito estranho aqui... se esta vila vive de agricultura, como vocês conseguiram tanta carne para as oferendas?
Camponês: temos uma PLANTAÇÃO DE GADO ao sul da vila.

Welton Sousa, Mestre e Agricultor Bovino, e-mail

"Caso não tenha notado, sou uma CENTAURA!"
— Shaylenn, ranger centaura em visita à capital Valkaria, acusada de atentado ao pudor por não usar CALÇAS.

Danny Fenton, RJ/RJ

"Lutar?! Não, nada disso! Vamos resolver tudo pacificamente. Sou um homem de bem, abomino toda a violência!"
— Lucian Blackhand, mercador de escravos, temendo estragar sua mercadoria.

Lucia Blackhand, clérigo de Hyninn, e-mail

"RPG?! É aquele jogo? Ouvi dizer que, se você começa a jogar isso e então tenta parar, fica com CÂNCER! É a pura verdade!"
— Opinião de certa criatura não muito bem informada, demonstrando que RPG previne contra câncer.

Wanderley J. Siqueira, Recife/PE

GRIMÓRIO DE JADE

ANTONIO LEANDRO & LEONEL DOMINGOS

Fiendish Codex

Diabos e demônios: os bons tempos estão de volta!

O bom e velho Graz'zt: suas lindas cultistas são vilãs sempre bem-vindas

Quais são os adversários mais temidos no jogo *Dungeons & Dragons?* São os dragões, é claro. Mas sua liderança, apesar de inquestionável, é seguida bem de perto por uma vasta categoria de criaturas, um grupo de monstros talvez até mais icônico que os próprios dragões. Na verdade, dois grupos.

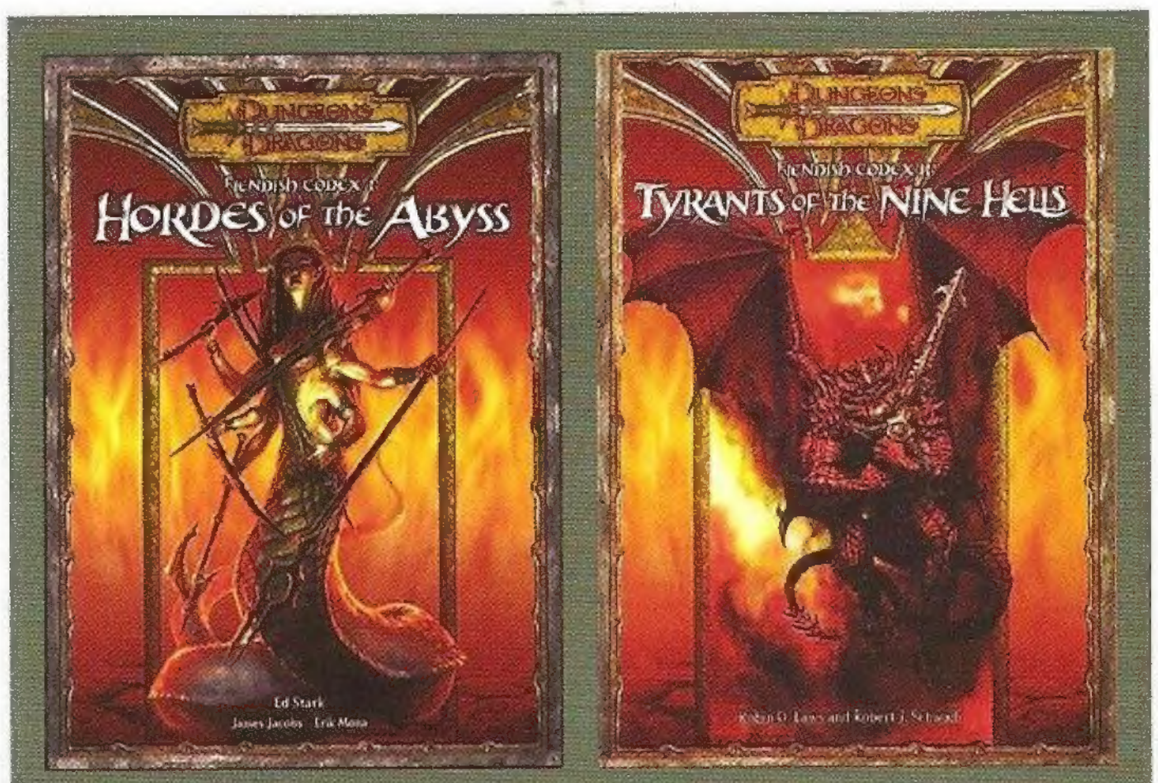
Demônios e diabos. Eles existem desde os primórdios de D&D, são os monstros malignos supremos, a pura encarnação do mal. Diferentes dos dragões, poderosos mas também solitários, os extraplanares malignos existem em hordas infindáveis, dominando as paisagens de planos inteiros. Também diferentes dos dragões, que apresentam mais ou menos as mesmas características, diabos e demônios existem em variedade estonteante. Desde os pequenos e numerosos dretchs e lêmures, até os invencíveis generais pit fiend e balor. Das sedutoras erynies e súcubus, aos próprios Príncipes Demônios e Arqui-Diabos, regentes de suas respectivas raças profanas. Até mesmo Tiamat, o mais famoso monstro do jogo, é na verdade um dragão-demônio.

Desde a chegada de D&D 3.0, demônios e diabos foram abordados em títulos como *Fiend Folio* e *Book of Vile Darkness* — mas ainda não haviam recebido acessórios próprios. Agora, os livros gêmeos *Fiendish Codex* vêm suprir esse vazio, detalhando os demônios em *Hordes of the Abyss*, e os diabos em *Tyrants of The Nine Hells*.

Mas por que essa insistente divisão entre demônios e diabos?! Existe alguma diferença? Para o leigo, não. Ambos são extraplanares malignos, que qualquer paladino vai trucidar sem pensar duas vezes (ou pelo menos tentar). Mas demônios são absolutamente caóticos, a anarquia máxima; enquanto diabos são totalmente ordeiros, seguem leis rígidas e cruéis. Essa diferença coloca as Hordas do Abismo e os Tiranos do Inferno em uma guerra eterna, a Blood War, travada ao longo de milênios. Se demônios e diabos não estivessem sempre lutando entre si, com certeza já teriam conquistado (ou destruído) nosso bom e velho Plano Material.

Em inglês, temos três palavras claras para definir os extraplanares malignos de D&D: *demons*, ou demônios, originários do Abismo (por isso, também conhecidos como abissais); *devils*, ou diabos, oriundos dos Nove Infernos (e também conhecidos como infernais); e *fiends*, um nome genérico aplicável a ambos, mas que costuma ser traduzido tanto como diabo quanto como demônio. Isso leva a várias confusões, como no *Livro dos Monstros D&D*, onde os originais *fiendish creature* e *half-fiend* tornam-se "criatura abissal" e "meio-abissal". Isso sugere que estas criaturas sejam demônios, quando na verdade podem ser diabos também.

Muitos jogadores veteranos sabem que D&D enfrentou problemas ao apresentar demônios e diabos bíblicos como adversários. Especialmente nos anos 80, quando várias instituições religiosas acusavam o jogo de "incentivar práticas ocultistas" (sim, a velha ladainha de sempre). Por esse motivo, novos produtos passaram a chamar demônios e diabos, respectivamente, como tanar'ri e baatezu. Hoje estes nomes ainda persistem, mas agora são considerados apenas duas grandes subraças abissais e infernais.



Fiendish Codex I **Fiendish Codex II**

Dungeons & Dragons
Wizards of the Coast
160 págs. em cores, capa dura, inglês, U$ 29,95

Enfim, ambos os *Fiendish Codex* são muito eficazes em explicar as diferenças e particularidades de cada raça planar maligna, suas estratégias, comportamento e modos de combatê-los. Como é habitual, oferecem muitas novas criaturas, talentos, magias e classes de prestígio. Mas, no momento de descrever localidades, é que os livros ficam mais interessantes. *Hordes* demonstra o caos infinito do Abismo, com suas centenas de camadas absurdamente desordenadas — e descreve as mais importantes, como Thanatos, onde rastejam legiões de mortos-vivos; a Demonweb, covil de Lolth, a deusa-aranha dos elfos negros; o Labirinto sem Fim, infestado de minotauros abissais, e assim por diante. Claro, apenas algumas das 666 camadas são descritas. Tyrants, por outro lado, descreve em minuciosos detalhes cada um dos Nove Infernos, de Avernus a Nessus.

E quem governa esses lugares? Aqui, conhecemos também alguns dos mais antigos e clássicos vilões de D&D Entre os Demon Lords do Abismo, temos figuras notórias como Demogorgon, Graz'zt, Dagon e Orcus; no time dos Archidevils, estão carinhas simpáticos como Asmodeus, Mephistopheles, Belial e Fierna. Embora não sejam deuses legítimos, todos têm seus cultistas, cada um com sua classe de prestígio e todos prontos para figurar como vilões menores até que os personagens jogadores consigam alcançar seus mestres.

Um fato interessante sobre os Príncipes Demônios e Arqui-Diabos, é que eles são poderosos, épicos, mas não invencíveis. Quase todos com Nível de Desafio entre 20 e 23, eles são oponentes finais perfeitos para qualquer longa campanha.

Cada *Fiendish Codex* é uma preciosidade, oferecendo legiões de adversários, vilões clássicos e toneladas de material para campanhas. E quando alguém desinformado acusar que "este jogo incentiva práticas ocultistas", não custa lembrar: D&D é sobre combater o mal. Não fazemos pactos com demônios ou diabos. Nós os vencemos.

Paladino

Sir Holland

BEM-VINDOS, VIAJANTES! SOU O *DJO GAI LAMA*, O MONGE DAS CEM SABEDORIAS.

ESCLAREÇO DÚVIDAS.

Ó SÁBIO ANCIÃO! VIEMOS DO OESTE LONGÍNQUO ATRAVÉS DE DESERTOS E SOBRE MONTANHAS EM BUSCA DE UM POUCO DE SEUS CONHECIMENTOS.

— ENTÃO, ME PERGUNTE, Ó PEREGRINO.

POREM, ADVIRTO-O DE QUE CADA VISITA TEM DIREITO A *UMA PERGUNTA APENAS*.

HULIMMM... CALMA, ENTÃO PERGUNTAREI...

A SUA TOGA É DE ALGODÃO OU SEDA?

SEDA.

TOGA BONITA, NÉ?

BEM, ESPERO TER TRAZIDO ALGUMA LUZ AOS SEUS ESPÍRITOS INQUIETOS.

ADEUS.

ZAMBI

Dragon & Dungeon

As primeiras, maiores e melhores revistas de RPG

Você não sabe nada sobre revistas de RPG, se nunca leu uma Dragon

Quando *Dungeons & Dragons* surgiu na metade dos anos 70, ninguém entendia direito aquele jogo estranho. Tinha regras que lembravam combates de miniaturas — os *wargames*, talvez o mais clássico passatempo nerd naqueles tempos ancestrais. No entanto, trazia um ingrediente novo: uma tal "interpretação".

Claro, era apenas um começo. Seus praticantes não realizavam grandes atuações, nem perdiam muito tempo elaborando históricos e motivações para seus personagens. Anos mais tarde, em tempos "pós-Storyteller", aqueles escassos setes papéis (guerreiro, mago, clérigo, ladrão, anão, elfo, halfling) seriam considerados rudimentares.

Ninguém pensava tanto assim em atuar. D&D era apenas um jogo de miniaturas divertido, produzido por fanzineiros, que escreviam e vendiam seus próprios jogos de estratégia pelo correio. Estes pioneiros publicavam sua própria revista especializada em jogos, *The Strategic Review*. Abreviação: TSR.

Mesmo assim, o RPG recém-nascido fez um sucesso estrondoso. Em 1976, a revista original *TSR* seria interrompida para dar lugar a outra, *The Dragon*, que tratava apenas de D&D.

Era ainda simples, quase um fanzine. Em preto e branco, com poucas imagens, e muito texto concentrado em novas regras. Muitas regras hoje consideradas essenciais, presentes nos livros básicos, surgiram em *The Dragon*. Mais tarde ela mudaria para *Dragon Magazine*, e então apenas *Dragon*.

O material de jogo era farto! Toneladas de novas raças, classes, magias, monstros e tesouros, todos os meses. A maior parte de seu conteúdo era original, mas *The Dragon* não se limitava: também adaptava histórias e personagens de outras mídias para D&D, desde clássicos como Robin Hood até Pato Donald. E sim, puristas de plantão, a *Dragon* também adaptava videogames! Estão bem ali, dos dinos brigões de *Primal Rage* aos chocobos de *Final Fantasy*.

Suas colunas e séries de artigos tornaram-se lendárias: *Dragon Bestiary* e *Elminster's Ecology*, sobre monstros; *Bazaar of the Bizarre*, com novos itens mágicos; e a engraçadíssima *Bards on the Run*, com "versões D&D" de músicas famosas. *Yellow Submarine* seria transformada em *Gnomish Space Marine* (aliás, o *Submarino Amarelo* dos Beatles virou *Marinha Espacial dos Gnomos*, no cenário de fantasia espacial *Spelljammer*).

Claro, aventuras prontas também eram uma das grandes atrações — mas tomavam espaço considerável. Além disso, todos os jogadores queriam ler a revista, tornando difícil para o Mestre manter segredo. Assim nascia em 1986 a bimestral *Dungeon Magazine*. Cada edição era um item de colecionador, trazendo aventuras clássicas!

Quando *AD&D* chegou ao Brasil (através de livros importados), as revistas *Dragon* e *Dungeon* eram bem difíceis de conseguir, vistas com mistura de curiosidade e reverência. Mesmo a mais fraca *Dragon Magazine* era divertida, e qualquer *Dungeon* trazia pelo menos uma aventura que valia a pena mestrar.

As revistas gêmeas abriam espaço para contos e quadrinhos. Tiveram a colaboração de artistas famosos e premiados, como Larry Elmore e George R. R. Martin. Também era comum encontrar trechos de produtos futuros: durante quase um ano antes de D&D 3ª Edição, uma emocionante "contagem regressiva" apresentava uma nova raça ou classe. Também vimos, aqui, as primeiras amostras do novo cenário de *Eberron*.

Mais recentemente (em 2002, para ser exato), as revistas passaram para as mãos da Paizo Publishing. Era parte de um projeto para revitalizar e atualizar D&D, que a editora Wizards of the Coast vinha executando desde o lançamento da 3ª Edição.

Na casa nova, ganharam visual mais moderno, novas seções, quadrinhos e séries de artigos. *Dungeon* agora tinha a linha *Adventure Path*, com aventuras interligadas que formavam uma campanha. *Polyhedron*, um antigo e prestigiado fanzine da RPGA, agora vinha encartado no verso da *Dungeon*, trazendo sempre um pequeno cenário para o Sistema D20. Ali voltaram antigos clássicos *Gamma World* e *Spelljammer*, além de cenários totalmente novos.

Em abril deste ano, uma notícia pegou todos de surpresa. *Dragon* e *Dungeon* serão descontinuadas. A Wizards planeja uma nova forma de fornecer material e suporte para os fãs, através de um sistema online de entrega. A decisão foi criticada por muitos profissionais de jogos (incluindo colaboradores de ambas as revistas) como um movimento errado para o mercado e para o hobby.

Os últimos números da *Dragon* e *Dungeon* (que continuam sendo publicadas até setembro) devem virar itens de colecionador, uma vez que encerram uma era. Enquanto isso, a Paizo promete continuar no ramo com sua própria revista especializada, a *Pathfinder*.

Revistas especializadas em RPG nasceram e morreram no mundo todo, algumas delas excelentes. Mas todas foram, de alguma forma, influenciadas pela *Dragon* e *Dungeon*. Mesmo concentrada em um único jogo, um único sistema de regras, elas definiram o padrão que todas as outras deveriam seguir.

Rogerio Saladino

Dragon Magazine | **Dungeon Magazine**

Dungeons & Dragons
Wizards of the Coast, Paizo Publishing
Em média 100 págs. em cores, capa brochura, inglês, U$ 6,99

15: Encontro Internacional de RPG

Local: Colégio Marista Arquidiocesano
Dias 07 e 08 de julho

convidado internacional: Monte Cook

Escritor do **Livro do Mestre 3.5** e **Livro dos Monstros 3.5** pela Wizards of the Coast.

Em seu próprio estúdio (*Malhavoc Press*) produziu os cenários:

- **Ptolus** para D&D;
- **d20 Call of Cuthullu RPG**. (premiado pela Gen Con EN World Award como melhor jogo de D20 em 2002)
- **Arcana Evolved** livro do jogador para cenários d20. (premiado pelo Gen Con EN World Gold Award como melhor jogo de D20 em 2005)
- **The Book of Eldritch Might Series** entre muitos outros livros.

Escreveu **Planescape** para linha D&D.

Um dos editores, arquitetos e designer de **Rolemaster** e de **Champions**.

Colunista (*Dungeoncraft*) da revista *Dungeon Magazine*.

Autor reconhecido e premiado, diversas vezes, tanto por especialistas quanto por fãs.

Todas as pessoas e grupos que desejem realizar alguma atividade extraordinária no EIRPG,como: lives, arenas, exposições, etc... devem se inscrever pelo e-mail:
EIRPG@devir.com.br

DEVIR LIVRARIA

Maiores informações no site www.devir.com.br Terramédia

LABORATÓRIO DO DR. CARECA

crítica virtual

Foram alguns meses de ausência mas finalmente o laboratório reabre suas portas por alguns instantes na tentativa de entregar a seus ávidos consumidores e fãs alguma fórmula fantástica ou, ao menos, um leve antídoto temporário contra o tédio.

Um povo vem me pedindo para falar sobre como escrever, ou como entrar no mercado ou como fazer arroz branco sem grudar no fundo da panela (esse último segredo eu não conto).

Esse mês vou tentar falar um pouco disso e ao mesmo tempo aproveitar para reclamar da vida um pouquinho. Da Internet, em particular.

No meu atual estado de falta do que fazer (ou falta de vontade de fazer o que tenho que fazer) involuntário, tenho gastado a maior parte do tempo fuçando no Orkut e fóruns da vida. Demorou, mas aprendi que é muito mais elucidativo ler o que se escreve por aí e ficar de boca fechada do que dando corda para quilos e quilos de discussões a torto e a direito. Jack Nicholson é um ardoroso e célebre fã de boxe...por isso paga pra ver dois manés se socando ao invés de ir lá apanhar na frente dos outros. Mas enfim, estou me desviando do assunto.

O caso é que a Internet deu um espaço valiosíssimo para todo mundo. Hoje em dia, não é extremamente necessário diagramar um fanzine, juntar tudo, xerocar, grampear e distribuir 300 cópias mal acabadas por aí na esperança de que alguém note seu trabalho: basta uma página bem feitinha na Web, paciência para divulgar nos lugares certos (o que leva quanto? Uma tarde?) e seu trampo pode parar na mão de alguém que realmente importa em dois tempos. Ah sim...mencionei que isso sai praticamente de graça? Além do mais, é possível ter contato direto com autores renomados através de Orkut, Myspace e outros meios. Tudo é bem fácil e prático. Essa é a parte boa. E a parte ruim.

Liberdade e facilidade são coisas fantásticas, mas devem ser bem utilizadas. Não é porque você pode colocar qualquer material na rede que VAI colocar qualquer material na rede.

"Queimar o filme" com um editor ou com o próprio público continua tão fácil e rápido quanto era nos tempos do papel, selo e correio. Querem ver um exemplo?

Vi um tópico esses dias de um rapaz que, ano passado, resolveu postar os capítulos de seu "novo" romance de fantasia medieval em uma grande comunidade de jogadores de RPG. Pois bem. A partir daí seguiram-se páginas e páginas de críticas e mais críticas que o rapaz ouviu com atenção exemplar. Legal? Não muito.

Em primeiro lugar, o rapaz estava postando um texto antigo, de uns dois anos antes mais ou menos, o que já é um erro. E era um texto ruim. Uma redação de escola bem meia boca, na verdade.

E em segundo lugar, muitos dos que criticaram (mas não todos, que fique bem claro) não tinham nem idéia do que estavam falando. Sério. Afinal de contas, foram sei lá quantas mensagens até que uma boa alma resolvesse notar que o coitado do autor trocava o tempo verbal do passado para o presente mais vezes do que o Homem de Ferro já trocou de armadura ou a Vespa de uniforme.

Não me levem a mal: acho válido alguém que mete as caras e resolve expôr seu trabalho ao público, assim como acho útil que as pessoas se dêem ao trabalho de ler e criticar. Mas é preciso fazer a coisa direito.

Como eu disse lá encima, a Internet torna tudo fácil demais. Um clique e tudo o que você acabou de escrever está publicado, livre para navegar pela grande rede. Talvez seja por isso que 90% do que vejo por aí não tem qualidade. Se você quer que seu texto seja levado a sério, leve-o a sério primeiro. E coloque uma coisa na cabeça de uma vez por todas: ninguém acerta na primeira.

Quando você escreve algo, é normal que uma ou outra coisa esteja fora de lugar. Às vezes um personagem não se encaixa ou um capítulo pode soar meio estranho à princípio. Talvez aquela elfa maga devesse ter lançado uma bola de fogo ao invés de um relâmpago. Ou quem sabe um minotauro gladiador fique melhor naquele grupo de vilões ao invés de um gnomo ladino. É preciso martelar o texto e a história até que a coisa fique decente. Revise, leia, releia, esqueça o texto guardado na gaveta da escrivaninha por alguns dias e leia de novo. Então re-escreva as partes que não gostou, acerte as pontas aqui e ali, revise de novo e – talvez – esteja tudo pronto. Depois disso você pode mostrar para alguém. Ou revisar mais uma vez, só para não perder o costume.

Mesmo assim, ainda não é hora de jogar seu texto por ai. Mostre para um amigo que tenha os mesmos gostos que você. Ou para um professor, principalmente. Veja o que eles falam. As melhores críticas que recebi em toda a minha carreira vieram (e ainda vêm) desse jeito. Tenho certeza que ambos vão te apontar erros que você ainda não tinha percebido.

E o que você vai fazer na sequência? Isso aí. Sentar a bunda na frente do micro de novo, analisar seu texto mais uma vez e arrumar o que estiver meia-boca. Se agora sua história parecer algo minimamente decente (e ela deve parecer, a não ser que você realmente seja muito ruim – o que pode ser verdade no fim das contas) talvez seja hora de fazer um teste com o resto do mundo e se jogar aos leões virtuais. Ou quase isso.

O que eu mais vejo é cara colocando sua "obra" em comunidades ou fóruns gerais no Orkut, o que acho pouquíssimo recomendável.

E por que? Simples...porque nesse tipo de comunidade a lei do "se você não tem nada de útil para dizer, não abra a boca" em geral não vale. Porque o cara – só porque participa da tal comunidade – sente uma obrigação transcedentalmente irresistivel de fazer algum tipo de crítica mesmo que entenda menos do assunto do que a faxineira mensalista que eu não tenho. De qualquer modo, se você pretende seguir mesmo por esse caminho, pelo menos escolha bem onde vai postar.

Se você tem um livro de RPG ou uma suposta matéria com regras e coisa e tal, arrisque uma comunidade ou fórum que fale do hobby em geral. Agora, se o que você tem em mãos é um conto, romance ou história em quadrinhos, procure lugares onde as pessoas entendam realmente do assunto. De preferência onde quem posta é gente que produz a coisa.

O que você precisa nesse estágio não é de 275 posts do tipo de pessoa que escreveu muito pouco até hoje mas se vê como um crítico em potencial só porque leu razoavelmente na vida.

Assisto tudo quanto é jogo de futebol desde pirralho e nem por isso me acho melhor ou em posição de saber mais que qualquer técnico da terceria divisão do campeonato brasileiro.

Ainda acho que o melhor ambiente para quem está treinando é uma página própria ou blog. É mais fácil fazer a divulgação, você cria uma identidade para o seu trabalho e ao mesmo tempo um ponto de contato direto com quem resolveu acompanhar o seu desenvolvimento por interesse próprio e não pelo sadismo de descer o pau em quem tenta fazer algo de útil. É um ambiente que intimida muito menos e contribui muito mais que uma horda de estranhos que não sabe quem é você e, no fundo, não dá a mínima para o que você faz ou deixa de fazer.

A gente continua a conversa no blog.

Cheers!

J.M.Trevisan
(www.doutorcarecalab.blogspot.com)

PRÓLOGO

A introdução é a melhor jogada!

Quando você vai introduzir uma aventura para os jogadores, como faz?

Começa com o batido "todos estavam numa taverna, bebendo, quando então chegou um velho..."? Oras... Isso não é muito **óbvio** e **extremamente usual**?!

Porque então, não mudamos os rumos das estruturas e começamos algo novo, nos baseando nas "estruturas literárias"?

Acredite, funciona...

O que é um *Prólogo*?

Prólogo é uma **introdução** ao "mundo" da sua trama, da sua campanha. É uma introdução mais **objetiva** do plot. Possui uma narrativa mais **ágil** do que em relação aos "capítulos" normais da sua trama e/ ou aventura.

Um prólogo é algo que *somente* o autor ou mestre da obra/ aventura definirá se quer ou não incluir. Nos dias de hoje as estruturas narrativas estão mais práticas e mais abrangentes.

Atualmente a "desconstrução narrativa" é muito abordada e escritores (tanto brasileiros quanto estrangeiros) se utilizam disso. Eu, inclusive.

Bom, onde quero chegar com tudo isso? O que isso tudo tem haver com "prólogo"? Pois bem, vou explicar: Como eu disse, o autor pode ou não optar em colocar um Prólogo em sua trama ou aventura. E para isso existem duas formas: a ***Forma Narrativa*** e a ***Forma Comercial***.

Forma Narrativa: essa forma é interessante e até mesmo **necessária** para a trama em si, porque **introduz** o leitor ao mundo que logo virá nos capítulos seguintes, "preparando o terreno" para o plot principal.

Forma Comercial: muitas obras hoje em dia (mas não todas, por isso coloquemos 60%) utilizam o Prólogo para "ganhar o leitor" logo de cara! Por isso, o Prólogo tem de ser **ágil**, **dinâmico**, sem "lenga-lengas" e **objetivo**. Ele não pode contar muita coisa, não pode "entregar" muita coisa, mas também não pode ser muito vago e tem de ter um **desfecho interessante** – ou seja, um *gancho* para que o leitor se interesse no que vier a seguir.

No prólogo o que vale mesmo é a intenção. Quanto mais você instigar o leitor a ler, a reler pra entender, você estará proporcionando a curiosidade habitual para ele querer saber o que irá acontecer no final. Mas seja cauteloso. Outra boa dica, é que o "meio comum" de se usar as manhas de um Prólogo, é usar muita ação ou algum tipo de mistério.

Não necessariamente precisa ter algo haver com a trama principal – ele pode ser uma "história à parte", mas que logicamente tenha uma ligação com a trama principal. Parece complicado, mas é muito simples.

A seguir vou dar **bons** exemplos de ótimos Prólogos de **livros** (tanto para a forma *narrativa*, quando *comercial*):

Eragon (Cristopher Paolini):

A elfa Arya foge a cavalo e é perseguida por inimigos. Ela carrega algo em seus braços que pode mudar o destino de um jovem (o protagonista) e de todo o reino (Alagaësia).

Note o ponto interessante aqui: **ação** e **suspense**. A ação é a fuga e depois o breve combate com os inimigos que querem roubá-la. O suspense é o mistério da identidade de tais inimigos e a suas reais intenções.

Eragon, num geral, é uma obra bem fraquinha e que precisa comer muito feijão com arroz ainda para se chegar aos pés de outras obras, mas tem um prólogo muito bem construído.

A Mão Que Cria (Octavio Aragão):

Nesta envolvente obra brazuca, duas raças se enfrentam por um propósito. E isso já fica explícito no Prólogo do livro. De início o autor já apresenta os dois antagonistas, o cenário e o "qualéquié" da trama que se segue.

Livro muito bom... Principalmente para os fãs de Alan Moore...

Sobre Meninos e Lobos (Dennis Lehane):

No Prólogo deste incrível livro de suspense policial (que Eastwood filmou e abocanhou alguns Oscar) somos apresentados aos três protagonistas da trama, ainda crianças. Um deles é molestado por pedófilos disfarçados, o que vai traçar todo o rumo da história, de forma surpreendente e inesperada.

O Código Da Vinci (Dan Brown):

O curador do museu do Louvre é assassinado por um cara esquisitão. Descrições bem dosadas de suspense, mistério e morte. Ótimo gancho para o restante do livro, que se baseia numa correria sem fim em busca de mistérios antigos. Mas acho que isso todo mundo já sabe...

A Bússola Dourada (Philip Pullman):

O primeiro volume da *Trilogia Fronteiras do Universo* (e que também ganhará um filme no fim deste ano), não tem a palavra 'Prólogo' descrita em seu sumário, porém os dois primeiros capítulos do livro servem como tal, ao mostrar a carismática personagem Lyra e seu modo de vida, além apresentar um dos vários plots principais – a existência de "outros mundos", vista em fotos específicas. Numa trama repleta de mistérios, aventuras, obsessões e genialidade, escrita pelo *Mestre Pullman*. Sim, ele é.

O Inimigo do Mundo (Leonel Caldela):

E por fim um livro mais conhecido dos leitores da DragonSlayer.

Caldela, magistralmente usa não um, mas TRÊS 'Prólogos' iniciando sua trama trágica de fantasia (o famoso romance de Tormenta). Vou dividir em tópicos para maior entendimento

1) Conhecimento: Glórienn, a Deusa dos Elfons, revoltada com a chacina que suas criaturas sofreram nas mãos da Aliança Negra busca vingança e para isso segue até um templo isolado de Arton. Logo de cara, Caldela usa mistério, muito suspense e tensão, com uma literatura gostosa de se ler e de uma sutileza perturbadora. O leitor já é "ganho" aqui, mas ele vai querer mais, por isso Leonel Caldela nos brinda com mais uma introdução a seguir...

2) Perseguição – O Intruso: A apresentação de um inimigo em comum, o Albino. Tal inimigo também será uma das motivações do grupo de heróis da trama – a busca, que é onde se chega a um dos princípios de *A Jornada do Herói*, de Campbell – mesmo que de forma indireta. A cena de ação, com mortes e lutas são descritas de forma ágil e instigante, conquistando então mais espaço para o leitor, que chegando aqui, está mais ávido pelo livro do que antes.

3) Perseguição – A Ponte: Desta vez o leitor é apresentado aos nove protagonistas. É apresentado aos 'heróis' da trama, conhecendo a personalidade peculiar de cada um, suas manias e medos, seus costumes e maneiras de falar. Caldela os apresenta de forma bem interessante, com características bem definidas e o pouco uso do clichê. Já de início o leitor "escolhe" quem será o seu personagem predileto que vai guiá-lo pelo restante da história, que é por quem vai torcer e vibrar. O autor consegue passar emoções reais ao leitor e isso é muito bom, sem contar uma cena de "quase-combate" entre dois personagens, dando um tom mais intenso a essa terceira introdução.

Nesse ponto, Caldela já ganhou o leitor por completo e agora ele vai ser fiel, lendo a obra até o seu desfecho (tão interessante quanto o início, porém mais cruel) e espalhará para meio-mundo sobre a saga que leu. Ponto para o leitor. E para o autor.

Agora você entendeu a importância de um Prólogo em sua trama/ aventura?

Não é essencial, mas é a melhor maneira de você como autor/ mestre introduzir seu mundo, seus personagens e suas subtramas no plot principal.

Pegue alguns filmes também como exemplos para se ter uma noção mais amplo do que estou abordando.

Você mesmo não vai ver em um filme e/ ou (principalmente) um livro começando com um diálogo entre dois personagens, nem um passeio no parque ou até mesmo uma família almoçando alegremente com assuntos fúteis. Não vai MESMO! Em vez disso, você verá um caçador de vampiros matando estes em uma discoteca no meio da madrugada; a morte dos pais ou família de alguém, de forma bem trágica; uma conversa densa que logo resulta num conflito; um flashback de ação que implica no futuro do personagem etc.

Por isso tente, escreva e reescreva seu Prólogo.

Leia os livros que sugeri, leia outros tipos de livro também, afinal existem milhares de coisas boas por aí. "Pegue" as manhas de cada autor, conheça estilos de narrativa e gêneros diversos e depois comece a "moldar" seu livro ou mundo de campanha.

Boa escrita!

- Douglas MCT
(Roteirista da Turma da Mônica e autor de uma obra de dark-fantasy e sim, ele sabe distinguir dois universos tão distintos como estes)

ADAPTAÇÃO

GOD OF WAR

por Rogerio "Katabrok" Saladino

Confesse: pelo menos uma vez, você fez um personagem assim!

Kratos, o espartano mais durão do Mundo Antigo, mostra que fazer pactos com os deuses tem suas vantagens e desvantagens...

Kratos era um guerreiro espartano quase imbatível, de ferocidade e violência sem igual. Em certo dia fatídico, diante de uma batalha quase perdida contra uma horda de bárbaros, ele clamou pela ajuda de Ares. Foi então agraciado pelo Deus da Guerra com as Lâminas do Caos — um par de espadas gêmeas poderosíssimas, que asseguraram a vitória.

Mas o preço foi alto. Kratos tornou-se um instrumento da vontade de Ares, um assassino que matava sem piedade. Tamanha era sua sede de sangue, e tão abomináveis seus atos, que o espartano passou a ser mais temido que os piores monstros. Recoberto com as cinzas de suas vítimas, ele tornou-se pálido como um cadáver; ficaria então conhecido como o Fantasma de Esparta.

Mas Kratos ainda era um homem. Um dia, atormentado pelas atrocidades que cometeu, ele tentou acabar com a própria vida — quando Athena, Deusa da Sabedoria, ofereceu-lhe uma chance de redenção. Os crimes do espartano seriam perdoados se ele pudesse destruir seu impiedoso patrono Ares. O único capaz de realizar tal proeza seria, justamente, o mortal escolhido, treinado e equipado pelo Deus da Guerra.

Após uma longa série de batalhas, Kratos encontra a lendária Caixa de Pandora e liberta seu poder, transformando-se em um gigante e derrotando Ares em uma batalha épica. O Fantasma de Esparta torna-se o novo Deus da Guerra — mas Athena não contava com uma coisa: Kratos demonstra ser ainda mais cruel, impiedoso e sanguinário que seu predecessor, mergulhando o mundo em guerra total!

Insatisfeitos com a inesgotável sede de conquista do ex-mortal, os deuses do Olimpo conspiram contra ele, tomando seu poder divino. Transformado em mortal outra vez, Kratos recebe a ajuda de Gaia e outros titãs — entidades muito antigas, mais poderosas que os deuses, mas que tiveram seu poder roubado pelo panteão olímpico. O espartano deve encontrar as três irmãs que determinam o destino de todas as criaturas, deuses ou mortais, e forçá-las a conceder-lhe os meios para concretizar sua vingança contra o Olimpo. Novamente, seu caminho é infestado de minotauros, ciclopes, grifos, medusas e outros monstros mitológicos. Mas nada que possa impedir Kratos...

O Mito e os Games

"Deus da Guerra. Não esqueci você. Pelo que você fez nesta noite, esta cidade será seu túmulo!"

— Kratos, para Ares.

O primeiro *God of War* foi lançado em 2005 para o console PlayStation 2, revolucionando os games de ação com novas mecânicas, enigmas e combates épicos. Kratos tornaria-se um dos mais violentos protagonistas de jogos, despedaçando e mutilando monstros com suas lâminas flamejantes em sua missão de vingança contra Ares.

O cenário era a Grécia Clássica, com seus monstros terríveis e deuses caprichosos, sempre interferindo nas vidas dos mortais (ou seja, nada muito diferente de *Dungeons & Dragons*). Claro, também com em D&D, os autores tomaram liberdades quanto a monstros e deuses, fugindo da mitologia acurada em nome de uma aventura mais divertida e violenta.

GoW conquistou uma legião de fãs, aclamado pela crítica e público como o game do ano. Dois anos mais tarde, quando o console PS2 enfrenta seus últimos dias, *GoW2* supera seu predecessor com ainda mais ação, violência e diversão, mantendo uma história envolvente e trilha sonora incrível.

Todo jogador ou Mestre sabe, a mitologia greco-romana ofereceu muito mais fontes de inspiração para D&D que a própria fantasia medieval. Aqui estão os ciclopes, pégasos, hidras, sátiros, harpias, quimeras, medusas, golens, centauros e minotauros. Aqui estão os grandes panteões divinos, que favorecem seus servos e trazem desgraça a seus inimigos. E acima de tudo, as grandes histórias de aventuras sobre heróis que caçam monstros e desafiam os próprios deuses.

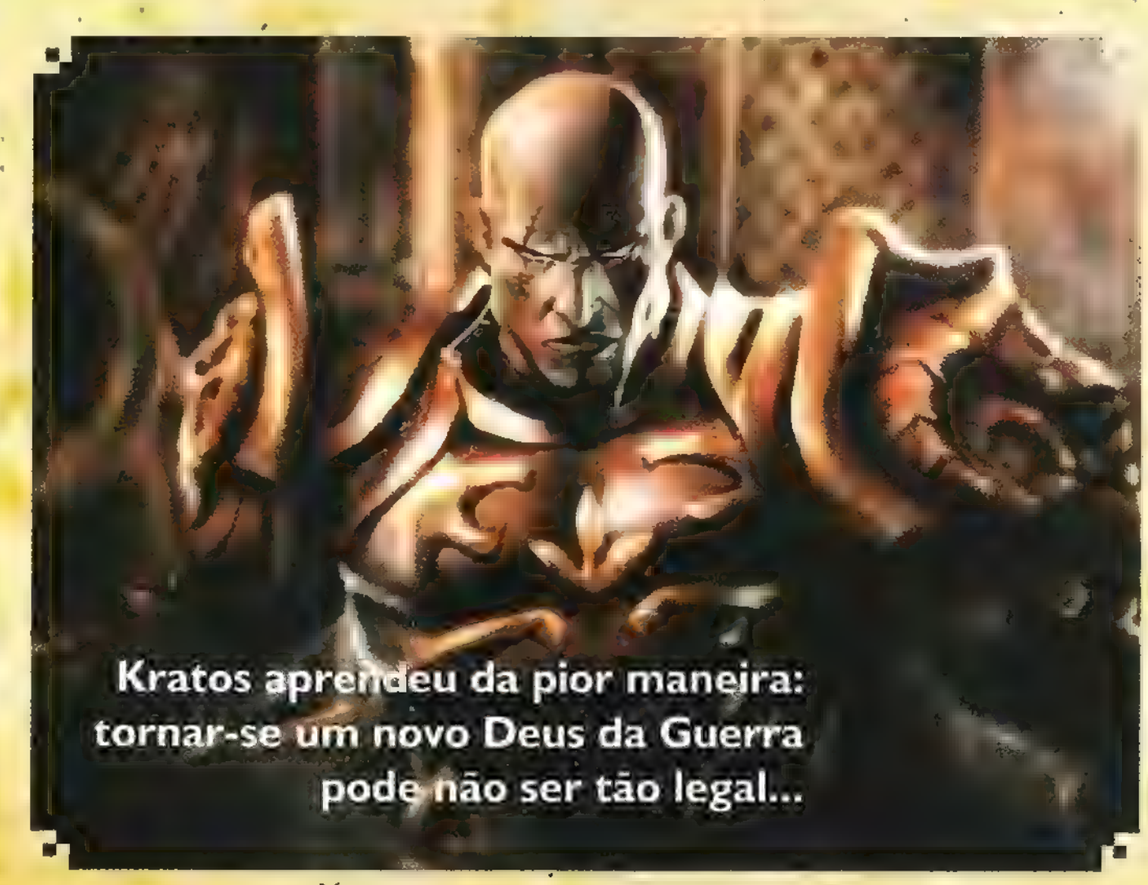
Assim, é simples usar *God of War* como fonte de idéias para uma campanha na Grécia Clássica, ou mesmo aventuras em mundos medievais "normais".

Escolhidos dos Deuses

Ares: Naquela noite... eu só queria fazer de você um grande guerreiro.
Kratos: Você conseguiu.

Quando pediu a Ares para destruir seus inimigos, Kratos fez um acordo voluntário com o Deus da Guerra — um acordo do qual se arrependeria mais tarde, claro. Ele foi salvo da morte certa e transformado em um campeão divino, presenteado com artefatos fantásticos. A partir de então, passaria a realizar missões importantes para seu patrono.

Ser escolhido pessoalmente por um deus é bem diferente de atuar como um clérigo ou paladino. Em primeiro lugar, apenas heróis poderosos são eleitos para esta posição tão importante; quando faz seu pacto, Kratos já era um guer-



Kratos aprendeu da pior maneira: tornar-se um novo Deus da Guerra pode não ser tão legal...

Escolhido dos Deuses é uma carreira em ascenção. Você ganha poderes, armas legais... mas também ganha um patrão bem exigente!

reiro poderoso, épico (em termos de jogo, um personagem acima de 20° nível). Os deuses não aceitam qualquer um como seus escolhidos.

Em segundo lugar, um escolhido é vigiado por sua divindade *de perto*. É um trabalho de tempo integral, o herói é constantemente ordenado a cumprir missões perigosas, destruir inimigos de sua divindade, ou apenas demonstrar lealdade ou submissão através de provas humilhantes e sem sentido. Não cabe a você questionar os motivos de sua divindade; você recebeu grande poder, em troca de obediência cega. Desobedeça, e o castigo será muito pior que a simples perda de seus poderes...

Mesmo as divindades mais poderosas não possuem um grande número de escolhidos: os deuses investem neles parte significativa de seu poder e atenção. Em geral, apenas personagens de nível alto (16° nível ou mais) ou épico (acima de 20° nível) tornam-se escolhidos, embora alguns deuses também aceitem monstros.

Assim como Kratos podia ser facilmente reconhecido como o Fantasma de Esparta, escolhidos são sempre marcados de alguma forma como servos de sua respectiva divindade. Reconhecer um escolhido e seu patrono é quase automático, requer apenas um teste de Conhecimento (religião, CD 5).

Um escolhido que desobedeça ou desagrade sua divindade pode ter seus poderes revogados (ele perde todas as características oferecidas pelo modelo) durante algum tempo, ou até conseguir realizar alguma missão *sem* seus poderes.

Como Criar um Escolhido

Publicado originalmente em *A Libertação de Valkaria* e *O Panteão*, para o mundo de *Tormenta*, o modelo Escolhido dos Deuses reaparece aqui com pequenas alterações. Ele imbui uma criatura com habilidades especiais concedidas por um patrono divino. Estes seres tornam-se campeões eleitos por seus respectivos deuses, recebendo grandes poderes, assim como missões importantes.

"Escolhido" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura (daqui por diante denominada "criatura-base").

O escolhido conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir:

Ataque Especial: um escolhido conserva todos os atáques especiais da criatura-base, e recebe um ataque especial escolhido da lista a seguir.

Encantar (Sob): como uma ação padrão, o escolhido pode afetar uma criatura a até 9m com um efeito idêntico ao da magia *enfeitiçar monstro*. Seu nível de conjurador para este efeito é igual ao seu DV. Um teste de resistência de Vontade (CD 10 +1/2 DV do escolhido + modificador de Carisma) bem-sucedido anula esta habilidade.

Olhar Apavorante (Sob): qualquer criatura a até 9m que encontre o olhar do escolhido fica amedrontada por 1d6 rodadas. Um teste de resistência de Vontade (CD 10 +1/2 DV do escolhido + modificador de Carisma) bem-sucedido anula esta habilidade.

Olhar Petrificante (Sob): qualquer criatura a até 9m que encontre o olhar do escolhido é transformada em pedra. Um teste de resistência de Fortitude (CD 10 +1/2 DV do escolhido + modificador de Constituição) bem-sucedido anula esta habilidade.

Sopro (Sob): apenas uma criatura-base de tamanho Pequeno ou maior pode escolher esta habilidade. Uma vez a cada 1d4 rodadas, o escolhido pode expelir pela boca um cone de 9m de energia (o tipo de energia é definido pelo escolhido quando esta habilidade é adquirida). O dano causado pelo sopro depende do tamanho do escolhido: 1d8 (Pequeno), 2d6 (Médio), 3d6 (Grande), 4d6 (Enorme), 6d6 (Imenso), 8d6 (Colossal). Um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + 1/2 DV do escolhido + modificador de Constituição) bem-sucedido reduz o dano à metade.

Veneno (Ext): apenas uma criatura-base com um ataque natural pode escolher esta habilidade. Um dos ataques naturais do escolhido adquire veneno, com dano inicial e secundário de 1d6 pontos de dano temporário em Força, 1d8 pontos de dano temporário em Destreza, ou 1d4 pontos de dano temporário em Constituição (definido pelo escolhido quando esta habilidade é adquirida). O teste de Fortitude contra o veneno tem CD 10 +1/2 DV do escolhido + modificador de Constituição.

Qualidades Especiais: um escolhido conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, e recebe duas qualidades especiais da lista a seguir.

Asas: o escolhido recebe +4 de bônus em Destreza e Sabedoria, e adquire um par de asas que lhe concede deslocamento de vôo

igual ao dobro de seu deslocamento base terrestre. Sua capacidade de manobra depende de sua Destreza: média (Des 11 ou menos), boa (Des 12-15) ou perfeita (Des 16 ou mais). Caso a criatura-base já seja alada, passa a ter dois pares de asas, seu deslocamento de vôo aumenta em 9m, e sua capacidade de manobra melhora em uma categoria.

Garras: o escolhido recebe dois ataques de garra (o dano das garras para uma criatura Média é igual a 1d4 + metade do modificador de Força). Caso a criatura-base já possua garras, seu dano aumenta em uma categoria.

Habilidade Similar à Magia: o escolhido pode conjurar uma magia arcana ou divina à sua escolha, de até 3º nível, como uma habilidade similar a magia. O nível de conjurador é igual ao DV do escolhido, e ele pode usar esta habilidade uma quantidade de vezes por dia igual a 1 + seu modificador de Carisma. A magia tem CD 10 + nível da magia + modificador de Carisma.

Membros Adicionais: apenas uma criatura-base que possua membros pode escolher esta habilidade. O escolhido tem um par extra de braços (ou patas, tentáculos, ou apêndices semelhantes) que podem ser usados para realizar ataques secundários.

Percepção às Cegas (Ext): o escolhido adquire percepção às cegas com um alcance de 18m.

Poder Camaleônico (Ext): o escolhido pode mudar de cor e textura, o que concede um bônus de +8 em testes de Esconder-se.

Presas: o escolhido recebe um ataque de mordida (o dano da mordida para uma criatura Média é igual a 1d6 + seu modificador de Força). Caso a criatura-base já possua um ataque de mordida, seu dano com ele aumenta em uma categoria.

Redução de Dano (Ext): o escolhido adquire redução de dano 10/mágica.

Cura Acelerada (Sob): o escolhido adquire cura acelerada 10.

Resistência à Magia: o escolhido adquire resistência à magia igual a DV + 10.

Habilidades: acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Des +4, Cons +8, Int +2, Sab +2, Car +2. Criaturas-base com Int, Sab ou Car abaixo de 10 terão estas habilidades aumentadas até 10 (sem receber novos ajustes). Caso não seja capaz de falar, a criatura-base também recebe a habilidade de falar o idioma Comum, além de um idioma extra para cada ponto de seu modificador de Inteligência.

Tesouro: escolhidos sempre carregam consigo tesouro correspondente ao seu ND, na forma de jóias, trajes finos, armaduras, armas e outros objetos pessoais (quase nunca em moedas).

Nível de Desafio: criatura-base +2.
Ajuste de Nível: criatura-base +3.

Armas do Caos

"O monstro que você criou está de volta... para matá-lo!"

— Kratos, para Ares.

Nem sempre um campeão dos deuses é transmutado em uma criatura superior. Às vezes, como foi o caso de Kratos, ele pode ser presenteado com um item mágico poderoso, forjado pessoalmente por sua divindade patrona. Artefatos de combate insuperáveis, as Armas do Caos transformam seus portadores em máquinas de guerra infernais.

Armas do Caos são sempre armas gêmeas, unidas por correntes, para uso em ambas as mãos — em termos de jogo, é o mesmo que usar uma arma dupla ou duas armas idênticas. Elas existem na forma de espadas, machados, maças, martelos, ou quaisquer armas de corpo-a-corpo que possam ser empunhadas com uma única mão. Seus poderes não se manifestam quando são usadas apenas uma por vez (ou seja, não se pode empunhar uma Arma do Caos com uma mão, e qualquer outro item com a outra).

As correntes mágicas das Armas do Caos permitem atacar alvos distantes, atingir muitos alvos com um único golpe, e também realizar escaladas.

Todas as Armas do Caos são *armas +10 de adamante*, com as seguintes características:

Dano, Decisivo, Peso, Dano: mesmos de uma arma corpo-a-corpo normal.

Bônus Mágico: Armas do Caos são sempre *armas +5 anárquicas* (+2d6 contra criaturas de tendência leal), e possuem ainda +3 em outras habilidades especiais. As Lâminas do Caos de Kratos, por exemplo, são *espadas longas de adamante +5 anárquicas, flamejantes* (+1d6 por fogo), *explosão flamejante* (+1d10 por fogo em sucessos decisivos).

Alcance: um personagem armado com Armas do Caos pode fazer ataques corpo-a-corpo contra alvos distantes até 3m.

Ligação Permanente: as correntes das armas ancoram-se firmemente nos braços, tornando impossível sua remoção — exceto por sua divindade patrona. Quando não estão sendo usadas, as

Nos velhos tempos de AD&D, os grifos eram TÃO grandes assim?

armas ficam acomodadas nas costas, cintura, ombros ou antebraços, enquanto as correntes enrolam-se nos braços para permitir liberdade de movimentos.

Familiaridade: cada conjunto de Armas do Caos é forjado especialmente para seu portador, em harmonia com sua própria alma. O portador é considerado automaticamente proficiente com as armas (como se tivesse o talento Usar Arma necessário). O portador também ignora quaisquer redutores por usar duas armas.

Talentos Bônus: o portador recebe os seguintes talentos: Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Trespassar Maior. Os talentos são válidos apenas para suas Armas do Caos. O portador não precisa preencher seus requisitos e, caso perca as armas, perde também os talentos.

Redução de Dano: Armas do Caos ignoram qualquer Redução de Dano (exceto épico).

Fúria Bárbara: uma vez por dia, o portador das Armas do Caos pode usar a habilidade Fúria Bárbara como se fosse um bárbaro de mesmo nível.

Escalada: com suas correntes, Armas do Caos auxiliam seu portador em escaladas, oferecendo um bônus de +10 em testes de Equilíbrio e Escalar.

Ritual de União: receber as Armas do Caos é um processo doloroso, às vezes mortal. A divindade patrona exige de seu futuro portador uma dolorosa prova de bravura e resistência. Os detalhes ficam por conta do Mestre — mas, no final do teste, o portador deve fazer um teste de Vontade (CD 25). Ele sofre então 2d6+4 pontos de dano de Sabedoria, em caso de falha (ou metade, em caso de sucesso). Caso sua Sabedoria seja reduzida a 0 ou menos, o personagem falha no teste e morre.

Caso sobreviva, ainda assim a vítima tem parte de sua essência vital consumida pelas armas, na forma de 20.000 XP. Esses pontos de experiência perdidos não podem ser recuperados de nenhuma forma mágica.

Monstros

"Feras sarnentas! Vou mandá-las de volta às profundezas do Hades!"
— Kratos, enfrentando um grupo de soldados mortos-vivos.

As criaturas vistas em *GoW*, assim como muitos monstros de D&D, vieram diretamente da mitologia grega — mas não aparecem idênticos aos mitos originais. Em quase todos os casos, são monstros muito maiores e mais perigosos. Em *God of War*, o primeiro chefe de fase é uma hidra gigantesca, que praticamente ocupa uma baía inteira! E no início de *GoW2*, Kratos enfrenta o próprio Colosso de Rhodes, provavelmente o maior construto do Mundo Antigo.

O *Livro dos Níveis Épicos*, acessório oficial para D&D, oferece numerosos monstros realmente incríveis como adversários épicos para gente como Kratos. Mesmo assim, apresentamos a seguir dois monstros mitológicos menores, extraídos do game, que não existem no *Livro dos Monstros D&D* e podem ser utilizados em praticamente qualquer campanha.

Ciclope

Ciclopes são humanóides enormes, extremamente fortes e igualmente ferozes, dispostos a esmagar qualquer ser vivo em seu caminho. Sua cabeça é pequena de deformada, com um único olho central. Eles compreendem a língua dos gigantes, mas raramente falam ou se comunicam.

Sua estratégia de combate é muito simples: atacar seus inimigos com toda a força possível. Como gostam de ver o sofrimento de suas vítimas, quase sempre fazem uso do talento Ataque Poderoso, para causar ferimentos mais devastadores. Quando encontram uma vítima de tamanho Pequeno, gostam de agarrá-la e arremessá-la à distância (as vezes, contra os próprios companheiros da vítima).

Ciclope: gigante Enorme; ND 9; CM; DVs 16d8+96; PVs 168; Inic +1; Desloc 12m; CA 24 (–2 tamanho, +1 Des, +10 natural, +5 brunea), toque 09, surpreso 23; Ataques: base +12, Agarrar +31, corpo-a-corpo: +23/+18/+13 clava colossal (4d8+16) ou à distância: rocha (2d8+11); Ataques Especiais: Arremessar rochas; Qualidades Especiais: Apanhar Rochas, RD 5/mágico; Fort +16, Ref +6, Vont +9; For 33 (+11), Des 13 (+1), Con 23 (+6), Int 6 (–4), Sab 8 (–1), Car 6 (–2); **Perícias:** Escalar +12, Ouvir +7, Saltar +12, Sobrevivência +8; **Talentos:** Agarrar Aprimorado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Esquiva, Separar Aprimorado e Trespassar.

Arremessar Rochas (Ext): ciclopes

Novo Talento: Fúria dos Deuses

Este tremendo poder é concedido para aqueles que provam seu valor através de uma missão perigosa, de grande importância para os deuses.

Pré-Requisito: Bônus Base de Ataque +15. O personagem deve, além disso, vencer um desafio arriscado (por exemplo, derrotar sem ajuda um adversário de ND+3) ou realizar um grande favor para uma divindade (derrotar um monstro que ameaça seus fiéis, destruir um templo de um deus rival e seus sacerdotes, resgatar um artefato importante...).

Benefício: uma vez por dia, você pode invocar uma fúria semelhante à Fúria Bárbara, mas muito mais poderosa. A Fúria dos Deuses oferece um bônus divino de Força +8, Destreza +2, CA +2, e Redução de Dano 5/–. Além disso, para efeito de ultrapassar Redução de Dano, todo o dano causado pelo personagem é considerado caótico, mágico e de prata.

A Fúria dos Deuses é uma habilidade sobrenatural que pode ser invocada uma vez por dia, e dura um número de rodadas igual a 2 + seu modificador de Constituição. Após o término do efeito, o personagem não sofre nenhuma penalidade.

adultos são bons arremessadores de pedras, recebem um bônus racial de +1 em jogadas de ataque ao atirá–las. São capazes de lançar pedras entre 30 e 40kg cada (um objeto Médio) a até 5 incrementos de distância (36m)

Apanhar Rochas (Ext): os ciclopes também são capazes de agarrar pedras (ou projéteis de formato similar) de tamanho Pequeno, Médio ou Grande, lançadas contra eles. Uma vez por rodada, quando o ciclope é alvo de uma rocha ou projétil similar (e está ciente do ataque), ele pode realizar um teste de Reflexos (CD 15 para uma rocha Pequena, 20 para Média, 25 para Grande) para agarrar o projétil como uma ação livre. Qualquer bônus mágico do projétil é somado à CD.

Cerberus

Criado pelos deuses para servir como guardião do mundo subterrâneo, esta assustadora criatura lembra um enorme mastim, do tamanho de um cavalo, com um tronco desproporcional na parte dianteira, que sustenta três cabeçorras. Alguns estudiosos teorizam que os cerberi (plural para cerberus) teriam sido ancestrais dos cães infernais, com os quais guardam muita semelhança.

Quando entra em combate, o cerberus trata de expelir uma de suas crias, para cercar suas presas e receber bônus de flanqueio. Suas três cabeças agem independentemente, podendo atacar três inimigos ao mesmo tempo, ou coordenando seus ataques para aumentar a eficácia. Também atingem os inimigos distantes lançando bolas de fogo.

Cerberus: extraplanar Grande (Mal, Caótico, Fogo); ND 8; CM; DVs 12d8+60; PVs 114; Inic +4; Desloc 12m; CA 20 (–1 tamanho, +11 natural), toque 09, surpreso 20; Ataques: base +12, Agarrar +21, corpo-a-corpo: +17 mordida x3 (2d6+5 cada, mais 1d6 de fogo), ou à distância +12 (ataque de toque à distância, 2d6+2 dano de fogo); Ataques Especiais: cuspir fogo, mordida ardente; Qualidades Especiais: visão no escuro 18m, imunidade ao fogo, faro, crias infernais; Fort +13, Ref +10, Vont +8; For 21 (+5), Des 11, Con 20 (+5), Int 6 (–4), Sab 10, Car 6 (–2); Perícias: Esconder–se +12, Furtividade +12, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +8, Saltar +11, Sobrevivência +8; Talentos: Corrida, Esquiva, Foco em arma: mordida, Iniciativa Aprimorada (b), Lutar às Cegas, Rastrear (b), Reflexos Rápidos, Reflexos de Combate (b).

Cuspir Fogo (Sob): cada cabeça do cerberus pode, com uma ação de ataque (e um ataque de toque à distância; incremento de distância 24m), cuspir uma bola de fogo contra um único alvo, causando 2d6+2 pontos de dano de fogo. Cada cabeça pode cuspir fogo novamente após 1d4 rodadas.

Mordida Ardente (Sob): o cerberus causa 1d6 pontos de dano adicional por fogo ao morder um oponente, como se sua mordida fosse uma arma mágica flamejante.

Cria (Sob): uma vez por dia (e apenas em situações de combate), como uma ação de rodada completa, um cerberus pode expelir pela boca 1d4 crias — versões menores do monstro, com apenas uma cabeça e as mesmas estatísticas de um cão infernal. As crias crescem rapidamente: em 1d4+2 rodadas transformam-se em cerberi adultos (e também capazes de expelir suas próprias crias!).

Perícias: os cerberi recebem bônus racial de +5 em testes de Esconder–se e Furtividade. Graças às suas cabeças extras, também recebem +4 em testes de Ouvir, Observar e Procurar. Rastreando através do faro, recebem um bônus racial de +8 em seus testes de Sobrevivência.

Isso pra mim é Grego

Para quem procura mais elementos de ***God of War*** e mitologia grega em geral para sua campanha D20, pense em vasculhar os seguintes livros:

The New Argonauts: do premiado Sean K. Reynolds, que também trabalhou com grandes cenários como *Forgotten Realms*, *Greyhawk* e *Ravenloft*. Apresenta um cenário de fantasia divina sobre heróis estilo greco-romano, em batalhas contra monstros estranhos e grandes jornadas. Foi produzido inicialmente como um netbook, mas seu sucesso levou a uma versão impressa. Apenas em inglês.

Arcádia Neokosmos: material nacional do bom. Executado pelo Krypteia Estúdio e publicado pela Editora Daemon, oferece um cenário fantástico para Sistema D20 baseado em mitos gregos.

Deuses & Semideuses (*Deities & Demigods*): acessório oficial para D&D sobre seres divinos, inclui o Panteão Olímpico. Indispensável para uma campanha baseada em deuses greco-romanos.

Livro dos Níveis Épicos (*Epic Level Handbook*): outro acessório oficial, com regras adicionais para personagens acima de 20º nível e desafios de acordo. Ideal para quem pensa em socar a fuça de um deus ou dois.

Sim, também ficamos curiosos para ver atrás da capa de New Argonauts

NOVA CRIATURA

MEDUSAS DA CHUVA

Por MAW

Criaturas das águas que podem surpreender flutuando na chuva, queimando vitimas com seus tentáculos

Medusa da Chuva

Aberração (Grande)
Dados de Vida: 16d8 + 48 (120 pv)
Iniciativa: + 7
Deslocamento: 0 m, nado 18 m, vôo 9 m (perfeito)
CA: 12 (-1 tamanho, +3 Des), 9 (surpreso), 12 (toque)
Ataques: Corpo-a-corpo: 10 tentáculos +15
Dano: Tentáculo 1d6+4, mais queimadura
Face/Alcance: 3 m por 3 m/6 m
Ataques Especiais: Agarrar Aprimorado, Queimadura
Qualidades Especiais: Lutar às Cegas 18 m, Imunidades, Cura Acelerada 5, Regeneração de Tentáculos, Flutuar
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +10
Habilidades: For 18, Des 16, Cons 16, Int 3, Sab 10, Car 9
Perícias: Esconder-se +10, Furtividade +14, Observar +4, Ouvir +10
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Reflexos em Combate
Terreno/Clima: Qualquer aquático ou com chuvas
Organização: Solitário, par ou bando (3-7)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Usualmente Neutro
Progressão: 17-32 HD (grande), 33-58 (enorme)

As medusas da chuva são aberrações encontradas em locais de água doce ou salgada, pois sobrevivem em ambos sistemas. Mas, a presença se intensifica em regiões que sofrem precipitações constantes. Em terras tropicais, principalmente em charcos, pântanos e manguezais, essas criaturas vivem e procriam.

Não é raro encontrar o corpo morto e gelatinoso de um desses seres no chão, por possuírem a habilidade de voar enquanto há chuva, aventuram-se fora de seu habitat aquaático, mas se a chuva cessa, caem no chão e não conseguem se locomover mais, fatalmente morrendo desidratadas.

A matéria gelatinosa dessas medusas é valiosa, pois pode ser usada para a produção de fogo de alquimista. Basta uma manipulação simples (Alquimia CD 10), que um corpo inteiro de uma medusa pode render até 20 frascos dessa arma explosiva.

"Saindo da água um ser enorme flutua na chuva como se estivesse nadando em pleno ar. Seu corpo assemelha-se a uma medusa aquática. Porém, essa versão gigantesca tem a aparência mais bruta e de seus inúmeros tentáculos escorre um muco viscoso que ao tocar a pele inflige queimaduras hediondas."

As medusas da chuva são seres semelhantes às águas-vivas, porém maiores, chegando a medir até 2 m de diâmetro com alguns casos raros atingindo 4 m. Do seu corpo gelatinoso e esbranquiçado, protuberam-se 10 tentáculos compridos com canais de onde sai um líquido pegajoso que causa queimaduras. A grande diferença dessa criatura para os animais marítimos é a capacidade de voar em ambientes onde há chuva, um tipo de muco em volta de seu corpo dá a capacidade de flutuar na água que cai, como se estivesse nadando submersa em lagos ou mares.

Combate: As medusas da chuva aguardam submersas a aproximação de presas. Quando sentem a presença de criaturas (até 18 m de distância), saem da água e flutuam na chuva até as vítimas, usam seus tentáculos para agarrar e golpear, liberando o líquido pegajoso que produzem para queimar os inimigos.

Agarrar Aprimorado (Ext): Se uma medusa da chuva acerta um oponente pelo menos uma categoria de tamanho menor do que ela, usando o ataque de tentáculo, causa o dano normal e pode tentar uma manobra de agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade (bônus de agarrar +29, incluindo +10 de bônus racial). Se ela for bem-sucedida, tem a opção de conduzir a manobra agarrar normalmente ou simplesmente usar um único tentáculo para segurar o oponente (-20 de penalidade para agarrar, mas a medusa da chuva não é considerada agarrada). Em ambos os casos, para cada sucesso de agarrar, o dano do tentáculo bem como a queimadura podem ser infligidos na vítima sem a necessidade de ataques, rodada a rodada.

Queimadura (Ext): O líquido pegajoso que sai dos canais encontrados ao longo dos tentáculos é depositado automaticamente na vítima a qualquer ataque bem-sucedido. Esse líquido gruda no corpo da presa e corrói por ser extremamente básico, causando 1d6 de dano (pode ser considerado dano ácido), porém, ao entrar em contato com água, uma reação ocorre, pois o líquido possui alta concentração de sódio, ocasionando uma explosão exotérmica que causa 1d8 de dano por contusão e fogo. A explosão sempre acontece uma rodada após o líquido se grudar na vítima, contanto que esteja exposto à água. O efeito somente afeta a criatura atingida pelo líquido.

Lutar às Cegas (Ext): Uma medusa da chuva não possui olhos, portanto é cega, mas luta como qualquer outra criatura, utilizando orgãos olfativos e sensores de movimento. Essa habilidade permite discernir criaturas e objetos a até 18 m de distância. Uma medusa da chuva não precisa fazer testes de Observar ou Ouvir para notar criaturas na área de alcance da sua habilidade de Lutar às Cegas.

Flutuar (Ext): O corpo de uma medusa da chuva é feito para boiar na água, porém o muco que a rodeia permite que ela flutue na chuva como se estivesse sobre efeito permanente da magia Vôo, locomovendo-se a 18 m com manobrabilidade perfeita. Caso a medusa esteja fora d'água e em um local sem chuva, ficará imóvel no chão como um aglomerado de geléia e será incapaz de se mover, fatidicamente ela morrerá desidratada em 1d6 horas.

Imunidades (Ext): Uma medusa da chuva é imune ao ácido, eletricidade, ao seu próprio líquido pegajoso e armas que causem dano de concussão.

Regeneração de Tentáculos (Ext): Inimigos podem atacar os tentáculos de uma medusa da chuva, mas somente quando estes estiverem agarrando alguma criatura. Um tentáculo tem uma CA de 18 (toque 12) e pode aguentar até 20 pontos de dano. A perda de um tentáculo não danifica a criatura, isto é, o dano aplicado ao apêndice não conta no total de pvs que a criatura pode sofrer. Cada tentáculo perdido se regenera rapidamente, precisando apenas de 1d10 rodadas para reaparecer de maneira intacta.

Perícias: Uma medusa da chuva ganha um bônus racial de +2 em Esconder-se e Furtividade.

MEGALODON

Por MAW

O mais temido capitão pirata cruza os mares com sua embarcação de terror. O Megalodon não é como qualquer navio, ele parece possuir vida própria, sedenta por destruição

A Ameaça do Megalodon: Capitão Ibmarts, o supremo pirata

Essa mini-aventura pode ser encaixada em qualquer cenário e a qualquer momento em que os jogadores estejam a bordo de um navio, cruzando mares ou explorando o oceano desconhecido. O desafio é o encontro com o pirata Ibmarts, a bordo de seu navio Megalodon, conhecido por destroçar barcos inimigos. O poder desse bandido e seus corsários são desafio para um grupo de jogadores de pelo menos 14º nível.

Com testes de Conhecimento (história), Conhecimento (navegação) ou Conhecimento de Bardo, é possível já saber de rumores, lendas ou boatos sobre o pirata. A tabela abaixo pode ser consultada caso os jogadores avistem o Megalodon ou se indagarem por histórias na região em que navegam:

Teste de Conhecimento	Informação
CD 10	Megalodon é o nome de um monstro marinho, um tubarão de proporções colossais. Por se assemelhar a essa criatura, um barco de piratas que aterroriza a região recebeu o mesmo nome.
CD 15	Ibmarts é o nome do pirata mais temido no local. Com o Megalodon, seu galeão que possui mandíbulas de aço, já exterminou barcos e tripulantes de vários tipos. Sua cabeça está a prêmio por 10.000 PO.
CD 20	A tripulação do Megalodon é composta por monstros ao comando de Ibmarts. Dentre os corsários encontram-se gnolls, bugbears, goblins, hobgoblins, orcs e até trolls marinhos.
CD 25	Apesar de se parecer com um orc grande e robusto, dizem que Ibmarts é um ser tocado pelo caos e abençoado por deuses caóticos e maus. Boatos correm que sua verdadeira forma se esconde por trás da face de orc que ostenta.

Começando a Aventura

Qualquer que tenha sido o motivo que levou os jogadores a enfrentar os mares, vai chegar um momento e que se depararão com o Megalodon e desta forma a mini-aventura terá início.

Os boxes demarcados que seguirão podem ser lidos em voz alta para os jogadores.

> Já faz alguns dias que vocês percorrem as águas do mar, a proximidade de uma tempestade fica cada vez mais evidente, a chuva é constante e o céu recoberto parece uma cortina negra que brilha em alguns pontos com o estompido de raios furiosos. O mar revoltoso molda ondas enormes e famintas por vidas. Embora o perigo natural esteja controlado pela habilidade do capitão do navio onde estão, a visibilidade é parca, o temporal não permite uma visão mais longínqua, o que exige toda a perícia da tripulação.
>
> De repente, saído de trás de uma grande onda, avançando em uma velocidade terrível, algo gigantesco e com enormes mandíbulas reluzentes aos relâmpagos, envereda para onde vocês estão. O terror toma conta da tripulação, que alerta não ser possível desviar do que se aproxima. Em questão de segundos, o que parecia um colossal tubarão, se mostra um barco magnífico e terrível ao mesmo tempo, a mandíbula de bronze que encabeça a proa se fecha abocanhando a lateral do barco de vocês. Vocês estão a ponto de naufragar, apenas a abertura da boca metálica é a saída, ao fundo, um portão na garganta parece levar para dentro da fantástica embarcação. Os marujos que os acompanharam até agora, gritam para que vocês façam algo rápido, eles estão apavorados pois sabem que o barco inimigo é do mais temido pirata desses mares bravios.

Os jogadores terão que entrar no Megalodon, o barco com a mandíbula de bronze. O navio onde estão está fadado a naufragar, por isso precisarão do barco inimigo para continuar viagem. Os marujos aliados alertam que o pirata Ibmarts possui uma história de terror e que ninguém jamais conseguiu escapar de suas garras. Obviamente a tripulação está assustada demais para penetrar no terrível barco inimigo, os PJs terão que agir sozinhos.

Ibmarts, achou os heróis. Sua coragem, experiência e poderes especiais permitem que ele sinta a presença de inimigos próximos quando está navegando. Ao localizar os jogadores ele investiu com seu barco, o Megalodon. O ataque foi rápido e certeiro, as mandíbulas do Megalodon perfuraram profundamente o casco, que se for solto começará a afundar. A entrada das mandíbulas está aberta e leva ao salão dos remadores, onde escravos são mantidos trabalhando pelos piratas de Ibmarts.

A seguir, o barco estará detalhado em cada setor, os piratas mantêm os postos a não ser que comandados diferentemente por Ibmarts. Não é necessário que esse encontro se inicie na entrada da mandíbula, qualquer jogador que conseguir escalar o casco do Megalodon ou usar outros recursos, pode atingir outra área facilmente, todos os locais possuem sua peculiaridade como descrito.

Megalodon (navio de Ibmarts): Dimensões: nave de 49,5 m de comprimento por 13,5 m de largura; Tripulação: 280 (180 escravos, 60 marujos, 10 engenheiros, 3 timoneiros, cozinheiro ajudante, cozinheiro chefe, capataz, bardo, curandeiro, 20 grumetes, contra-mestre e capitão); Capacidade de Carga: 950 ton (das quais 250 ton são usadas para mantimentos e artigos de reparo do navio); Velocidade Média: 6 km/h; Total de Homens no Convés: pelo menos 20 marujos, 5 grumetes e o capitão (quando não está em sua cabina). O Megalodon pode investir contra outro navio e desferir um ataque com sua mandíbula. Os dentes de bronze se assemelham a uma boca de tubarão gigantesca, a jogada de ataque é feita com um modificador de +10 na rolagem do d20 e precisa de quatro marujos de tripulação para controlar o abrir e fechar do mecanismo. A mordida atinge uma área semi-circular de 15 m de raio, e desfere 10d12 pontos de dano perfurante, quem for pego pode tentar um teste de Reflexos (CD é igual a jogada de ataque) para receber metade do dano, a embarcação atingida não pode testar Reflexos, ela sofre o dano integral.

Tripulação do Megalodon

Capitão Ibmarts – Ibmarts passa pouco tempo em terra, a vida no mar é a sua maior arte e muitos o indicam como o maior e mais temido pirata dos oceanos. Dentro de seu barco todos o obedecem, o código de conduta pirata é levado a risca, infratores são penalizados com castigos sofríveis.

Contra-mestre Guinhara – geralmente um troll não tem muitas ambições além de matar criaturas mais fracas e pilhar seus espólios. Porém, para esse scrag (troll marinho), a união com Ibmarts gerou uma vontade por poder e controle de outras criaturas. O scrag segue as ordens do capitão à risca e sonha pelo dia que poderá ser o maioral dentro do Megalodon. Porém, enquanto não tem poder suficiente para desafiar o pirata, é extremamente leal aos seus comandos, já que Ibmarts é quem o ensina as artimanhas da pirataria e do combate.

Contra-mestre Guinhara scrag (troll marinho), Guerreiro 8: ND 13; gigante grande; DV 6d8, 8d10 +126; 203 pv; Inic +8; Desl. 6 m, 12 m nado; CA 18, 13 (toque), 16 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: 2 garras +19 (1d6+11, decisivo/20x2) e mordida +19 (1d6+6 decisivo/20x2); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m; AE: Dilacerar 2d6+13; QE: Visão no Escuro 27 m, Visão na Penum-

Ibmarts

Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida: 14d8 + 84 (147 pv)
Iniciativa: + 8
Deslocamento: 12 m
CA: 26 (-1 tamanho, +4 Des, +5 natural, +8 braçadeiras da armadura), 22 (surpreso), 13 (toque)
Ataques: Corpo-a-corpo: machado enorme +5 trespassar poderoso +27/+22/+17
Dano: Machado enorme +5 trespassar poderoso 2d8+17
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais: Habilidades Similares a Magia, Dominação
Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 m, Imunidade a Veneno, Sensibilidade à Luz, Primeira Morte, RM 24, Redução de Dano 20/adamante
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +13, Von +11
Habilidades: For 26, Des 18, Cons 22, Int 17, Sab 14, Car 18
Perícias: Acrobacia +8, Blefar +8, Concentração +10 (+14 com Magias em Combate), Equilíbrio +8, Escalar +12, Intimidar +10, Natação +12, Observar +6, Obter Informação +8, Ouvir +6, Saltar +12, Senso de Direção +6, Sentir Motivação +6, Usar Cordas +8
Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (machado enorme), Magias em Combate, Reflexos de Combate, Trespassar, Trespassar Aprimorado
Terreno/Clima: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 17
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau

Ibmarts é um monstro criado por rituais nefastos. A ele foram conferidas peculiaridades que o torna diferente. Ele não possui forma única, é um pesadelo vivo preocupado só com a destruição. No entanto, o toque divino de algum deus vil lacrou esse ser em um formato físico determinado: o de um orc gigantesco e ainda permeou a mente e sabedoria da besta com a luz da inteligência e estratégia militar. Ibmarts possui dois estágios: o de humanóide monstruoso e a verdadeira face amorfa de horror que só pensa na devastação; essa última forma só é evidenciada caso a primeira seja destruída.

Combate: Ibmarts usa sua disposição combativa mesclada à capacidade mágica, pois conjura habilidades similares a magia como clérigos. Portanto, a armadura e as armas são parceiros dos feitiços que causam grandes estragos nos seus inimigos. O pirata é munido com itens poderosos e foi moldado para seguir estratégias combativas sem que seus itens o penalizem por estar em ambiente marítimo. Usará seu machado enorme +5 de trespassar poderoso para dilacerar seus inimigos e suas braçadeiras o concede proteção sem que fique sobrecarregado com equipamento, essa liberdade é fundamental para fazer assaltos a outros barcos e cair no mar quando for necessário.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – Recuo Acelerado, Proteção Contra o Bem, Resistência a Elementos, Localizar Objetos, Acalmar Emoções, Força do Touro, Vôo, Porta Dimensional, Imunidade a Magias e Dissipar o Bem. 1/dia – Encontrar o Caminho, Barreira de Lâminas, Blasfêmia, Ditado e Pele Rochosa. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um clérigo de 14º nível.

Sensibilidade à Luz (Ext): Quando está em sua forma de orc gigantesco, Ibmarts sofre -1 de penalidade em jogadas de ataque, caso seja exposto à luz do sol ou à magia Luz do Dia.

Primeira Morte (Ext): Quando derrotado na forma de orc gigante, Ibmarts não morre de fato, a verdadeira aparência da criatura começa a tomar forma a partir de seu corpo caído. Exatamente uma rodada depois, o corpo morto transforma-se em uma massa amorfa que se divide em três feras do caos (ver Livro dos Monstros). As criaturas, agora descontroladas, abandonam todo o seu instinto de lealdade, ordem e inteligência e se convertem ao caos que clama pela destruição de tudo e todos que estão ao seu redor.

Dominação (Sob): Ibmarts é capaz de esmagar a vontade de seus oponentes apenas fitando os seus olhos. Essa habilidade é similar a um ataque visual, mas o pirata deve usar uma ação padrão para ativá-la e as criaturas que apenas fitarem seus olhos não serão afetadas. Qualquer criatura visada pelo olhar do avonlei deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 21) ou ficará sobre o controle de Ibmarts, como a magia Dominar Pessoas, conjurada por um feiticeiro de 12º nível. Essa habilidade tem alcance de 9 m e é com ela que Ibmarts convence alguns marujos a segui-lo.

Possessões: Ibmarts traz consigo uma braçadeira da armadura +8 e um machado enorme +5 de trespassar poderoso. O resto de seu tesouro está guardado em um baú bem trancado, a chave está também em sua posse.

Ibmarts, o capitão do Megalodon

bra, Regeneração 5, Faro; Tendência LM; Res Fort +20, Ref +8, Vont +6; For 28, Des 18, Cons 28, Int 10, Sab 10, Car 8; Perícias: Escalar +11, Natação +12, Observar +6, Ouvir +6, Saltar +10, Sobrevivência +8; Talentos: Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Especialização em Arma (garra), Especialização em Arma (mordida), Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear, Trespassar, Vontade de Ferro.

Habilidades de Scrag: Todos os ataques especiais e qualidades especiais mencionados acima são provenientes da raça scrag (troll marinho) explicados no *Livro dos Monstros*.

Táticas de combate: O contra-mestre guinhara é o braço direito de Ibmarts, por isso irá proteger seu capitão a todo custo. O pirata o ensinou a tirar o melhor proveito de seus ataques naturais, portanto o scrag atacará com suas garras e mordidas.

Escravos – todos os escravos do navio estão bem enfraquecidos e judiados. São humanos, anões, halflings, meio-orcs e elfos sem qualquer habilidade especial. Se libertados irão dar o resto de sua energia para ajudar os jogadores.

Marujos (orcs, gnolls, robgoblins e bugbears) – os marujos de Ibmarts são uma corja de bandidos que o servem com extrema lealdade. Com exceção dos bugbears que são especialistas contratados, todos os outros seguem as ordens do capitão cegamente, pois sabem que se conquistarem a sua afeição podem subir de ranque e ganhar mais dinheiro. Todos os marujos formam a base do pequeno exército que Ibmarts usa para assaltar navios e vilarejos.

Marujo Orc, Guerreiro 3/Ladino 3: ND 6; humanóide médio; DV 3d10, 3d6 +18; 52 pv; Inic +7; Desl. 9 m; CA 15, 13 (toque), 12 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: sabre obra-prima +12 (1d6+5, decisivo/18-20x2) ou Ata à distância: besta pesada obra-prima +10* (1d10 +1*, decisivo/19-20x2); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; AE: Ataque Furtivo +2d6; QE: Evasão, Esquiva Sobrenatural (bônus de Des na CA), Visão no Escuro 18 m, Sensibilidade à Luz; Tendência LM; Res Fort +7, Ref +7, Vont +2; For 21, Des 16, Cons 16, Int 15, Sab 11, Car 10; Perícias: Escalar +12, Natação +12, Observar +9, Ouvir +9, Profissão (marujo) +10, Saltar +11 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); Talentos: Ataque Poderoso, Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, Tiro Certeiro; Possessões: armadura de couro, sabre obra-prima, besta pesada obra-prima, virotes de besta (20), casacão de buryah (confere -1 de penalidade por armadura), poção de Velocidade e 2 poções de Curar Ferimentos Graves. Além desses itens, os orcs marujos carregam 123 PO.

Habilidades de Ladino: As habilidades Ataque Furtivo, Evasão e Esquiva Sobrenatural são provenientes da classe Ladino e estão especificadas no Livro do Jogador.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os orcs sofrem -1 de penalidade em jogadas de ataque, caso sejam expostos à luz do sol ou à magia Luz do Dia.

Táticas de combate: Os orcs marujos são treinados para observarem os navios que vêm de longe. Caso percebam a aproximação, atacarão usando suas bestas pesadas; quando tiverem chance de atracar no barco inimigo, lutarão corpo-a-corpo empunhando seus sabres. Muitos marujos tomam a poção de Velocidade antes de entrarem em combate corpo-a-corpo, assim podem golpear mais vezes na mesma rodada. Eles só fogem da batalha se ordenados pelo capitão e, no momento em que estão muito feridos, fazem uso da poção de Curar Ferimentos Graves.

*Devido ao talento Tiro Certeiro, o bônus de +1 no ataque e dano com a besta pesada já estão somados; esses bônus desaparecem caso o alvo esteja a mais de 9 m de distância.

Marujo Gnoll, Ranger 3/Ladino 4: ND 8; humanóide médio; DV 2d8, 3d10, 4d6 +18; 64 pv; Inic +7; Desl. 9 m; CA 16, 11 (toque), 15 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: sabre obra-prima +11/+6 (1d6+4, decisivo/18-20x2) e espada curta obra-prima +10 (1d6+4, decisivo/19-20x2), essas estatísticas contam o ataque com duas armas ao mesmo tempo; Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; AE: Ataque Furtivo +2d6; QE: Evasão, Esquiva Sobrenatural (bônus de Des na CA), Inimigo Predileto (humanos), Visão no Escuro 18 m, Rastrear; Tendência NM; Res Fort +9, Ref +6, Vont +2; For 18, Des 13, Cons 15, Int 10, Sab 11, Car 8; Perícias: Escalar +12, Natação +12, Observar +7, Ouvir +7, Profissão (marujo) +8, Saltar +12, Sobrevivência +8 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); Talentos: Ambidestria (ranger), Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas (ranger), Foco em Arma (sabre), Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido; Possessões: camisão de cota de malha, sabre obra-prima, espada curta obra-prima, casacão de buryah (confere -1 de penalidade por armadura), poção de Invisibilidade e 2 poções de Curar Ferimentos Graves. Além desses itens, os gnolls marujos carregam 320 PO.

Habilidades de Ladino: As habilidades Ataque Furtivo, Evasão e Esquiva Sobrenatural são provenientes da classe Ladino e estão especificadas no Livro do Jogador.

Habilidades de Ranger: As habilidades Inimigo Predileto, Rastrear, Ambidestria e Combater com Duas Armas são provenientes da classe Ranger e estão especificadas no *Livro do Jogador*.

Táticas de combate: Os gnolls marujos são treinados para a abordagem no barco inimigo, lutarão corpo-a-corpo empunhando seus sabres e espadas curtas ao mesmo tempo. Muitos marujos tomam a poção de Invisibilidade antes de entrarem em combate corpo-a-corpo, assim podem golpear com seu Ataque Furtivo. Sempre atacam com as duas armas pois possuem especialização para isso. Eles só fogem da batalha se ordenados pelo capitão e, no momento em que estão muito feridos, fazem uso da poção de Curar Ferimentos Graves.

Marujo Robgoblin, Guerreiro 7: ND 7; humanóide médio; DV 7d10 +21; 72 pv; Inic +3; Desl. 9 m; CA 17, 13 (toque), 14 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: ranseur obra-prima +12/+7 (2d4+6, decisivo/20x3); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m (3 m com o ranseur); QE: Visão no Escuro 18 m, Tendência LM; Res Fort +8, Ref +5, Vont +2; For 16, Des 17, Cons 16, Int 10, Sab 11, Car 12; Perícias: Escalar +7, Furtividade +11, Natação +7, Profissão (marujo) +4, Saltar +7, (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); Talentos: Ataque Poderoso, Deslocamento, Especialização em Arma (ranseur), Esquiva, Foco em Arma (ranseur), Mobilidade, Trespassar; Possessões: camisão de cota de malha, ranseur obra-prima, casacão de buryah (confere -1 de penalidade por armadura), poção de Heroísmo e 2 poções de Curar Ferimentos Graves. Além desses itens, os robgoblins marujos carregam 90 PO.

Táticas de combate: Os robgoblins marujos são treinados para a defesa do barco, lutarão corpo-a-corpo empunhando seus ranseurs utilizando o talento de deslocamento para sempre ficarem em

posição privilegiada. Muitos marujos tomam a poção de Heroísmo antes de entrarem em combate corpo-a-corpo, assim podem golpear com mais intensidade. Eles só fogem da batalha se ordenados pelo capitão e, no momento em que estão muito feridos, fazem uso da poção de Curar Ferimentos Graves.

Marujo Bugbear, Guerreiro 4/Ladino 5: ND 11; humanóide médio; DV 3d8, 4d10, 5d6 +36; 87 pv; Inic +8; Desl. 9 m; CA 20, 14 (toque), 16 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: machadinha obra-prima +16/+11 (1d6+7, decisivo/19-20x3); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; AE: Ataque Furtivo +3d6; QE: Esquiva Sobrenatural (bônus de Des na CA), Evasão, Visão no Escuro 18 m; Tendência CM; Res Fort +9, Ref +12, Vont +7; For 20, Des 18, Cons 16, Int 15, Sab 14, Car 11; Perícias: Acrobacia +12, Equilíbrio +12, Escalar +12, Esconder-se +22, Furtividade +16, Natação +12, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +9, Profissão (marujo) +10, Saltar +12, (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); Talentos: Ataque Poderoso, Especialização em Arma (machadinha), Foco em Arma (machadinha), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (machadinha), Trespassar, Vontade de Ferro; Possessões: armadura de couro +1 da sombra, machadinha obra-prima, gibão do dragão branco (resistência ao frio 5) e 2 poções de Curar Ferimentos Graves. Além desses itens, os bugbears marujos carregam um diamante de 1.000 PO.

Habilidades de Ladino: As habilidades Ataque Furtivo, Evasão e Esquiva Sobrenatural são provenientes da classe Ladino e estão especificadas no *Livro do Jogador*.

Táticas de combate: Os bugbears marujos são mercenários contratados por Ibmarts para vistoriar a tripulação. Altamente treinados em manobras furtivas, eles devem relatar ao capitão caso haja alguma irregularidade ou intenção de motim. Caso enfrentem perigos maiores do que podem suportar, irão tentar fugir e se esconder, pois não são ligados tão intensamente a Ibmarts para servi-lo até a morte. Esses especialistas possuem um melhor equipamento e foram pagos com um grande diamante cada, se precisarem recuperar forças usarão a poção de Curar Ferimentos Graves que também lhes foi cedida pelo capitão.

Engenheiros – a maioria dos goblins no Megalodon são engenheiros que cuidam do funcionamento do navio. Eles são treinados para costurar as velas, reparar danos no casco e manter em movimento a maquinaria do barco.

Engenheiros Goblins, Especialista 10: ND 7; humanóide pequeno; DV 10d6 +10; 41 pv; Inic +3; Desl. 6 m; CA 17, 14 (toque), 14 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: meia-lança obra-prima +9/+3 (1d6, decisivo/20x3) ou besta leve +9* (1d8+1*, decisivo/19-20x2); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; QE: Visão no Escuro 18 m; Tendência CM; Res Fort +6, Ref +8, Vont +9; For 10, Des 16, Cons 12, Int 14, Sab 12, Car 9; Perícias: Abrir Fechaduras +13, Concentração +11, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +13, Esconder-se +17, Furtividade +17, Ofícios (carpintaria) +12, Ofícios (costura) +12, Operar Mecanismos +13, Profissão (engenheiro) +13, Usar Cordas +12, (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); Talentos: Grande Fortitude, Precisão, Reflexos Rápidos, Tiro Certeiro; Possessões: armadura de couro batido acolchoada, meia-lança obra-prima, besta leve, 20 virotes de besta, e 2 frascos de ácido. Além desses itens, os goblins engenheiros carregam 300 PO.

*Devido ao talento Tiro Certeiro, o bônus de +1 no ataque e dano com a besta leve já estão somados; esses bônus desaparecem caso o alvo esteja a mais de 9 m de distância.

Táticas de combate: Quando entram em combate os goblins engenheiros tentam sempre atacar a distância, usam as suas bestas e frascos de ácido para atingir os inimigos. Quando não há escapatória de um combate corpo-a-corpo, usam a meia-lança que carregam. Eles não fugirão da batalha, temem ser rechaçados por Ibmarts de maneira pior do que uma morte em combate.

Timoneiros – os timoneiros são todos orcs com o mesmo perfil dos marujos. Porém as suas perícias são diferentes, todos esses especialistas começaram sua progressão de classe como ladinos, portanto possuem mais pontos de perícia. Também, elas mudam para: Conhecimento (navegação) +10, Equilíbrio +11, Escalar +13, Natação +16, Observar +8, Profissão (timoneiro) +10, Operar Mecanismos +11, Procurar +9.

Cozinheiro ajudante e cozinheiro chefe – um meio-orc e um orc são os responsáveis pelo preparo da comida no Megalodon. Estavam ameaçados de morte por envenenarem um grupo mercenário na antiga cidade que moravam, não possuem conhecimento específico algum e são péssimos cozinheiros, por sorte o paladar das criaturas que tripulam o navio de Ibmarts não é muito exigente. O capitão aceitou que os dois se refugiassem em seu barco com a condição de trabalhar de graça, sem muita alternativa, Grobold o gordo orc e Drasco, o meio-orc que diz ser o filho do cozinheiro estão a bordo. Trate os dois como se fossem grumetes (veja as especificações dos grumetes mais abaixo), porém eles trairão Ibmarts na menor chance que os jogadores derem, farão de tudo para continuarem vivos.

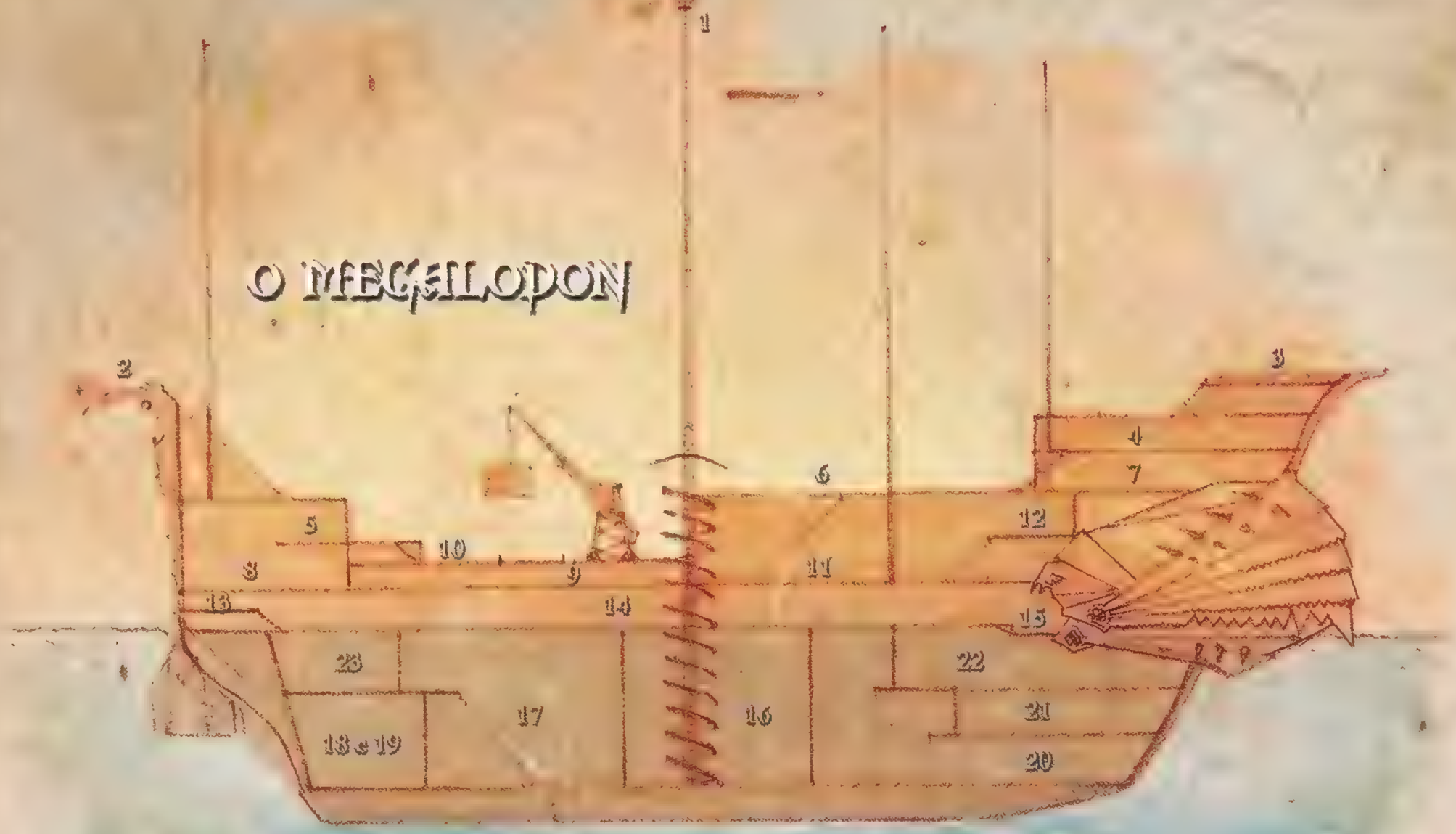
Capataz – o capataz do navio é um scrag, tipo de troll aquático. Ele passa boa parte de seu tempo dando ritmo a remada dos escravos e também os machucando com suas garras. Tem especial predileção por aplicar os castigos impostos àqueles que quebram as leis do código de Ibmarts.

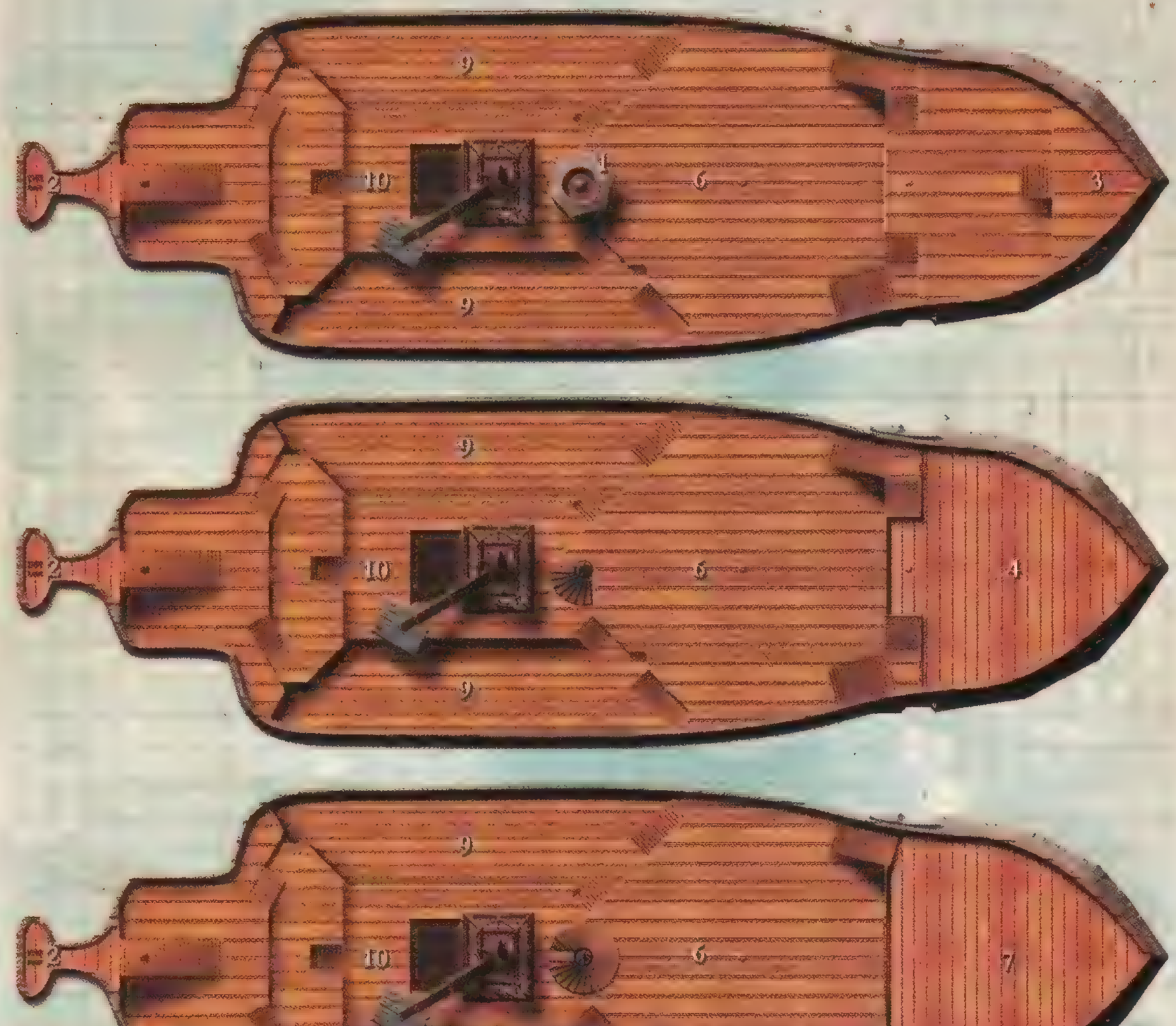
Capataz Scrag (troll marinho): ND 5; gigante grande; DV 6d8 +36; 74 pv. Ver *Livro dos Monstros*.

Bardo – o único goblin que não se encaixa no perfil de engenheiro no Megalodon, é Baguk, um bardo que vende seus serviços musicais para animar piratas. Baguk foi contratado por Ibmarts e muito orgulhosamente ele aceitou, já canta e navega com o avonlei a meses e sua meta é construir uma opereta que conta as atrocidades do capitão temido nos oceanos.

Baguk Goblin Músico, Bardo 10: ND 10; humanóide pequeno; DV 10d6 +10; 41 pv; Inic +3; Desl. 6 m; CA 19, 14 (toque), 16 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: meia-lança obra-prima +9/+3 (1d6, decisivo/20x3) ou besta leve obra-prima +10* (1d8+1*, decisivo/19-20x2); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; AE: Magias de Bardo, Música de Bardo; QE: Conhecimento de Bardo, Visão no Escuro 18 m; Tendência CM; Res Fort +6, Ref +8, Vont +9; For 10, Des 16, Cons 12, Int 14, Sab 12, Car 14; Perícias: Acrobacia +9, Arte da Fuga +9, Atuação (bandolin) +8, Avaliação +8, Blefar +8, Concentração +7, Disfarces +8, Equilíbrio +9, Esconder-se +13, Furtividade +13, Obter Informação +8, Ouvir +7, Sentir

O MEGALODON





9
8
5
10
11
12
9
13
14
15
23
17
16
22
18
17
16
21
19
18
17
16
20
19

Motivação +12, (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); Talentos: Grande Fortitude, Magias em Combate, Precisão, Tiro Certeiro; Possessões: armadura de couro batido +2 resistência ao frio, meia-lança obra-prima, besta leve obra-prima, 20 virotes de besta, bandolin, e 2 poções de Curar Ferimentos Graves. Além desses itens, Baguk carrega um colar de ouro e rubis no valor de 2.000 PO. Magias Conhecidas de Bardo (6/4/4/4); Magias por Dia de Bardo (3/4/4/2): nível 0 – Abrir/Fechar, Detectar Magias, Globos de Luz, Ler Magias, Mãos Mágicas e Som Fantasma; 1º nível – Área Escorregadia, Curar Ferimentos Leves, Hipnotismo e Queda Suave; 2º nível – Agilidade Felina, Cativar, Poeira Ofuscante e Nublar; 3º nível –Confusão, Dissipar Magia, Rogar Maldição, e Velocidade. A CD das magias é 12 + nível da magia. Músicas de Bardo: Baguk pode usar os seguintes efeitos com sua música – Inspirar Coragem, Música de Proteção, Fascinar e Inspirar Competência.

*Devido ao talento Tiro Certeiro, o bônus de +1 no ataque e dano com a besta leve já estão somados; esses bônus desaparecem caso o alvo esteja a mais de 9 m de distância.

Táticas de combate: Baguk irá usar suas músicas e magias de bardo para auxiliar seus companheiros de combate a atacar os inimigos. Sempre que puder irá se afastar do combate corpo-a-corpo, usando sua besta-leve para atingir a distância.

Curandeiro – no Megalodon, o único capacitado em praticar magias e perícias de cura, é Hierk, um gnoll adepto. Esse gnoll foi contratado por Ibmarts para acabar com as enfermidades comuns àqueles que viajam de navio. Hierk era conhecido em sua tribo como um poderoso xamã, portanto conseguiu seu lugar e respeito no barco.

Hierk, gnoll curandeiro, Adepto 10: ND 10; humanóide médio; DV 2d8, 10d6 +36; 88 pv; Inic +6; Desl. 9 m; CA 20, 12 (toque), 18 (surpreso); Ata corpo-a-corpo: mangual pesado +1 +11/+6 (1d10+7, decisivo/19-20x2); Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m; AE: Magias de Adepto; QE: Visão no Escuro 18 m; Tendência LM; Res Fort +9, Ref +7, Vont +10; For 18, Des 14, Cons 16, Int 10, Sab 16, Car 10; Perícias: Alqiumia +3, Concentração +10 (+14 com magias em combate), Conhecimento (religião) +7, Conhecimento (natureza) +7, Cura +7, Identificar Magia +4, Observar +8, Ouvir +8 (os bônus não estão contando a penalidade por armadura ou por carga carregada); Talentos: Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Reflexos Rápidos, Trespassar; Possessões: peitoral de aço +2, mangual pesado +1, casacão de buryah (confere -1 de penalidade por armadura), poção de Neutralizar Venenos e 2 poções de Remover Doença. Além desses itens, o gnoll curandeiro carrega 210 PL. Magias Preparadas de Adepto (3/4/3/2): nível 0 – Curar Ferimentos Mínimos, Detectar Magias e Ler Magias; 1º nível – Comando, Curar Ferimentos Leves (x2), e Mãos Flamejantes; 2º nível – Ajuda, Curar Ferimentos Moderados, e Teia; 3º nível –Curar Ferimentos Graves, e Relâmpago (já preparada). A CD das magias é 13 + nível da magia.

Táticas de combate: Apesar de possuir mais magias de cura, o gnoll xamã também se mune com feitiços de ataque. Se entrar em combate, sempre tentará prender seus inimigos com a magia Teia e após isso convocará raios das nuvens tempestuosas com a magia Relâmpago, a qual prepara todo dia caso precise. Sua capacidade combativa também é considerável, portanto Hierk usará seu mangual pesado contra os inimigos e se curará quando necessário.

Grumetes – os grumetes servem para fazer o serviço baixo dentro de um navio, eles lavam os convéses, costuram as velas, descascam alimentos e fazem tudo que os outros pedem. Todos os grumetes são orcs sem especializações de combate, são jovens a procura de dinheiro fácil e uma vida de aventuras. Todos irão se proteger ao máximo e fugirão caso sintam seus pescoços em risco.

Grumetes orcs: ND 1/2; humanóide médio; DV 1d8; 4 pv. Ver *Livro dos Monstros*.

Compartimentos do Megalodon

1. Vigia (NE ½)

A vigia do Megalodon é um cesto de madeira de 2 m de diâmetro. Ela é apenas acessível através de uma escada de degraus pregados ao mastro principal. Acima da vigia tremula a bandeira pirata de Ibmarts, uma caveira rodeada de dez adagas. Um orc claramente atemorizado segura firmemente no cesto, sua vertigem é tão grande que mantém os olhos fechados, não percebendo a presença de mais ninguém.

Somente um grumete fica neste posto por vez, sempre carregam consigo uma luneta.

2. Popa dos Castigos (NE 10)

Na parte mais traseira da embarcação, acessível através de variados lances de escadas, uma cauda semelhante a de uma raia desenha a popa do Megalodon. Um pequeno alçapão se abre para dar diretamente no mar, existe uma corda que atravessa um furo especialmente feito, ela prende um corpo de ponta cabeça, já putrefato que balança próximo ao nível do mar. Um tipo de alavanca e roldana servem para puxar ou soltar a corda, o mecanismo está travado e situa-se próximo a escadaria que desce. Três marujos orcs estavam a postos, aguardando a chegada de alguém, eles já se preparam para o combate.

Esse lugar é usado para diversas finalidades. É um miradouro para observar o mar e a traseira do barco, inclusive o leme; é um local de pesca para os marujos e também serve de palco para a aplicação dos castigos para os infratores. Além da prancha e do baú de escorpiões, outro castigo muito usado no Megalodon, é a de pendurar a criatura viva, de cabeça para baixo, e deixá-la próxima ao nível do mar. Geralmente alguns tubarões ou outros animais marinhos saltam para abocanhar a presa indefesa, porém, se isso não ocorre, o prisioneiro morre de desidratação. O corpo começa a apodrecer e só é retirado quando os pés presos na corda se separam das pernas por estarem muito podres. Esse castigo incita um efeito de terror em todos os marujos e é utilizado quando Ibmarts quer enrijecer a disciplina. Além da história horrível do local, os PJs irão encontrar o capataz do navio, que irá correr para a popa assim que avistar alguém por lá. Ele estará no mar neste momento (é um scrag, que gosta de ficar submerso nas águas), escalará o barco e entrará pelo alçapão. Além do capataz, 3 marujos orcs já estavam na popa.

3. Proa de Navegação (NE 15)

Subindo escadas e passando por convéses, a extrema proa do Megalodon é alcançada. Uma plataforma maior, com o mastro dianterio aflorando, é o local onde dois lançadores de arpões se encontram. Uma escadinha de três degraus leva a uma plataforma menor e mais elevada. Esse lugar é cer-

cado por um guarda-corpo forte, a altura em relação ao nível do mar permite uma ótima visualização, certamente é o ponto mirante mais eficiente do navio. Olhando para a frente, uma criatura grande de pele azul esverdeada e com o corpo arquejado, é protegida por dois orcs marujos e um bugbear, que estão prontos para os enfrentar.

Este local é onde o capitão ou o contra-mestre ficam para direcionar o barco. Neste momento o contra-mestre se diverte vendo o navio dos jogadores afundar e os marujos o protegem de ataques. Caso o combate se estenda, o contra-mestre entrará na luta.

4. Cabina do Capitão (NE 17)

Este aposento é claramente a cabina do capitão, dentro, suas paredes anguladas estão decoradas com cortinas e tapeçarias, uma enorme cama macia e uma escrivaninha são os únicos móveis. Também existe um grande baú, no qual está sentado um gigantesco orc empunhando um machado em uma mão e um facão na outra. Com um olhar maldoso ele os encara e fala: "Se conseguiram chegar até aqui, merecem uma luta. Não chamarei ninguém para me ajudar, porque Ibmarts, o capitão pirata, não precisa de ninguém!"

Ibmarts entrará em combate, usará todos os seus recursos para aniquilar os jogadores. Caso os PJs saiam vitoriosos, podem conquistar o tesouro, guardado no baú (a chave está com o pirata). Quando matarem o capitão, os orcs marujos e outros membros da tripulação irão se render, ficarão desmoralizados pela derrota de seu superior e não arriscarão mais suas vidas.

Tesouro de Ibmarts – além dos itens que estão em sua posse, o seu baú contém o tesouro que segue: 800 PL, 2 pérolas negras (500 PO cada), 2 turmalinas (160 PO cada), 2 alexandritas (400 PO cada), 2 azuritas (10 PO cada) e um cajado do fogo (38 cargas).

5. Aviso (NE 13)

Este local, acessado por uma porta de vai-e-vém, leva a uma plataforma que funciona como mezanino para a sala de controle do leme. A sala abaixo é visível deste ponto elevado, nela existem manivelas e engrenagens que manipulam o grande leme para direcionar o barco, dois orcs controlam o mecanismo e outros quatro gnolls e seis robgoblins os protegem. Seis marujos orcs e dois gnolls estão na plataforma que vocês entraram acompanhados de outro orc que grita instruções.

Essa plataforma é usada para um timoneiro dar as instruções de direção. Ele ouve as ordens do capitão ou contra-mestre e corre até a plataforma, grita quanto o barco precisa virar e os outros timoneiros, que controlam o leme, acertam a direção. A porta de vai-e-vem é útil para manter o ambiente fechado porém fácil de penetrar (ver as estatísticas do marujos e dos timoneiros na Tripulação do Megalodon).

6. Convés de Proa (NE 14)

O local que estão é chamado de convés de proa, pois o segundo mastro de proa aflora do chão. Uma grande porta leva a um salão interno mais a frente do barco, escadas descem até os convéses laterais e outras sobem levando mais a ponta do barco. É possível observar o mastro principal, onde uma escada helicoidal se desenvolve pelo seu perímetro, na direção desse grande mastro uma outra plataforma também faz parte desse convés, porém ela não possui escadas que levem até ela. Para chegar nesta área rebaixada 2 m, é preciso escalar ou saltar de algum outro ponto. Nove orcs, sendo que quatro são mais experientes, juntos a quatro robgoblins e quatro gnolls fazem a defesa desse convés, eles não deixam os postos e estão prontos para o combate.

Esse convés está bem protegido pois é passagem obrigatória para se alcançar a cabina do capitão mais acima. Os quatro orcs experientes, gnolls e robgoblins são marujos e os outros cinco orcs são apenas grumetes.

7. Cozinha e Refeitório (NE 12)

Abrindo a porta que vem do convés de proa, vocês se deparam com o setor do navio que claramente pode ser distinguido como cozinha e refeitório. Várias mesas compridas de madeira se amontoam com inúmeros banquinhos mal feitos. Ao fundo, um fogão a lenha aquece algumas panelas fumegantes. Por todo o local, pedaços de carne e peixe salgado se penduram no teto e alguns animais de pequeno porte, como tartarugas e bodes são mantidos presos por cordas finas. Um orc muito gordo com o avental branco encardido de sangue grita blasfemias ao entrarem, seu ajudante, um meio-orc segura nas mãos uma grande panela fervente. Um goblin bem trajado e dois gnolls se levantam rapidamente da mesa na sua intrusão e cinco outros orcs pegam pedaços de pernis salgados e utensílios de cozinha para ameaçá-los.

O bardo goblin seguiu para a cozinha para evitar confrontos e pediu para que dois marujos gnolls viessem com ele para proteção. O orc gordo é o cozinheiro chefe e o meio-orc seu ajudante, os outros cinco orcs são grumetes que atacarão com suas armas improvisadas, trate os pernis e rolos de macarrão como clavas, os orcs possuem o mesmo bônus de ataque do machado grande com essas armas.

8. Controle do Leme (NE 15-16)

Esse grande salão, recostado na popa do barco, acessado por uma das portas que dão para os convéses laterais, é repleto de mecanismos e manivelas que controlam o grande leme do Megalodon. Manipulando a maquinaria, dois orcs trabalham incessantemente e são protegidos por quatro gnolls e seis robgoblins. Existe um tipo de mezanino neste aposento de alto pé-direito, porém ele recobre somente parte do salão e não pode ser acessado de onde vocês estão.

A sala de controle do leme sempre conta com a presença dos dois orcs timoneiros, como o barco estava preparado para a investida, quatro gnolls e seis robgoblins marujos ficaram por lá para dar proteção aos especialistas navegadores. Caso os PJs não tenham passado pela sala de aviso (o mezanino, descrito no no 5), os seis orcs e dois gnolls marujos que lá se encontram, atacarão os jogadores da posição elevada com armas de longo alcance. Caso os timoneiros sejam impelidos a entrar em combate ou sejam mortos, o barco se descontrolará e começará a girar no lugar, até que a situação seja normalizada, todos que estiverem no barco deverão passar em um teste de Equilíbrio (CD 15) ou cairão no chão, este teste

pode ser repetido a cada minuto devido ao sacolejo da embarcação. É possível estabilizar o barco travando o leme, basta um teste bem sucedido de Operar Mecanismos (CD 25) para conseguir controlar as alavancas eficientemente.

9. Convés Lateral (NE 13)

O convés lateral garante acesso a salões internos e outros convéses do navio. Sua área é mantida limpa e desobstruída devido ao alto tráfego, somente alguns barris de pixe e água, montes de corda e redes se acumulam nos cantos. Além desses elementos, dois orcs e dois gnolls marujos trabalham e guardam o local ajudados por outros quatro orcs mais jovens.

Neste convés, é amarrada a maioria das cordas das velas e também a sua posição próxima ao mar dá um bom ponto para a pesca. Os orcs e gnolls são marujos acompanhados de quatro grumetes, eles trabalham com as cordas e estão a postos para defender o barco. Essas estatísticas valem para cada convés lateral.

10. Convés de Carga (NE 9)

Esse convés se situa no centro do Megalodon, dele pode se ter acesso a outros convéses e a escada helicoidal do mastro principal que desce para as partes internas do navio. Um grande alçapão serve para içar e descer cargas variadas pelo guindaste montado logo acima dele. Parece que dois goblins com ferramentas presas em seus cinturões, acompanhados de um orc jovem tentam içar algo de dentro do barco.

O convés de carga serve para distribuir os mantimentos e outros produtos, como pilhagens por exemplo. Somente dois goblins engenheiros e um grumete orc estão no local tentando trazer um barril de óleo que será jogado no barco inimigo para ser incendiado.

11. Salão (NE 10)

Este grande salão acessível dos convéses laterais está cheio de mesas e prateleiras repletas de bebidas e utensílios para o mar. Alguns lugares mostram jogos de carta interrompidos e garrafas semi bebidas. O segundo mastro de proa desce até esse nível e duas escadas levam a um mezanino que recobre um terço do ambiente. Claramente esse local serve de estar para os marujos, porém, do mezanino ruídos de ferragens funcionando podem ser claramente ouvidos. Um robgoblin e dois gnolls estão sentados em uma das mesas, eles ainda jogam cartas e bebem das garrafas, mas, com a interrupção de vocês eles já se posicionam para o combate.

O salão de estar serve como uma oficina improvisada e espaço para entreter os marujos, os três que ainda jogavam estavam apostando a vida em troca de todo o ouro dos outros. Esse tipo de jogo raramente é interrompido e quando algo os atrapalha, furiosamente todos os participantes eliminam o incômodo para voltar a brincar com a sorte.

12. Casa de Máquinas (NE 11)

O mezanino do salão de estar conta com um complexo painel onde alavancas e polias se protuberam. Pelas inscrições dá para perceber que esses dispositivos controlam a mandíbula de bronze do barco e as âncoras laterais. Quatro goblins operam o mecanismo em meio a barulhos de engrenages girando e metal rangendo. Eles não percebem a intrusão de vocês.

O painel controla a mandíbula e as âncoras, com um teste bem sucedido em Operar Mecanismos (CD 20) é possível desvendar como ele funciona. Os goblins engenheiros serão pegos de surpresas pois já estão meio surdos de permanecer por tanto tempo em local tão barulhento. Todas as magias e habilidades de bardo ou magias que dependam da fala para funcionar, receberão uma penaliade de -2 para se calcular o CD, os goblins surdos possuem as penalidades e bônus de estar nesta condição (consulte o *Livro do Mestre*).

13. Palco do Capataz

Passando a área das galés, um lance de degraus leva a um palco elevado. Está quase vazio não fosse pelo enorme tambor bem ao centro, instrumento feito de algum couro esticado e madeira clara e lisa.

Não há nada no local, o capataz que entoa o ritimo da remada está ausente.

14. Galés (NE 13)

Este enorme salão possui fileiras de bancos dos dois lados que seguem todo o perímetro lateral do barco. Nos bancos, inúmeros escravos se amontoam, eles estão presos por grilhões atados aos pés e seguram grandes remos que saem para além do casco até atingir o mar. Cerca de três escravos por banco operam um remo, as raças são variadas, mas a maioria é de humanos, seguidos de anões, elfos e até meio-orcs. Os escravos estão claramente exaustos e suplicam ajuda, porém seus pedidos são silenciados por seis orcs e quatro robgoblins que os açoitam com vontade. Além do espaço para os remadores, o salão conta com o mastro principal e uma escada que o circunda, que desce ou sobe e também com um alçapão grande no mesmo alinhamento de uma abertura no teto, da qual uma corda entra e continua a seguir até mais embaixo.

As galés são controladas pelos marujos orcs e robgoblins e também pelo capataz que está ausente, os escravos não tem como fugir e estão muito fatigados para tentar se desvencilhar dos grilhões. Se forem soltos, contarão que foram capturados por Ibmarts enquanto navegavam, o seu capitão fora morto e todos são tratados como ratos sujos. Por estarem intimidados e cansados, irão esperar os PJs saírem vitoriosos e prometerão ajudá-los na missão, mas antes Ibmarts precisa ser morto.

É provável que os jogadores iniciem sua investigação no barco pelas galés, entrando através das mandíbulas. Se fizerem isso, os marujos orcs e robgoblins estarão preparados e atacarão de surpresa.

15. Mandíbula

A mandíbula do Megalodon está prendendo o barco de vocês, entretanto é possível acessar o seu interior. Entre os seus horríveis dentes existe uma passagem para dentro do barco, uma porta dupla de madeira barra esse acesso. A parte posterior da mandíbula de bronze serve como piso para chegar até a porta mas ela está submersa cerca de 10 cm na fria água do mar.

A porta não está trancada e pode ser facilmente aberta, mas ela só se move no sentido em que os jogadores estão. Quando um deles abri-la, leia o seguinte:

A porta dupla é puxada e um enorme salão abre aos seus

olhos, mas antes um espaço menor é inundado pela água do mar que entra junto com vocês. Esse espaço tem um escada que leva ao espaço maior, local onde muitos remadores se aglomeram.

Após ler esta parte, ir para o nº **14. Galés.**

16. Porão

A escada helicoidal que segue o mastro principal desce até esse salão retangular. Existem duas portas duplas opostas e no local nada mais existe, somente caixotes, barris e ferramentas comuns de embarcações.

Não há nada no porão de importante, ele é apenas passagem para as outras áreas deste nível do navio.

17. Estoque de Carga Pesada (NE 11)

Esse salão retangular possui duas portas opostas a porta dupla de entrada e também duas escadas que levam a uma plataforma acima. Uma abertura no teto serve para que artigos sejam içados ou trazidos pelo guindaste no convés acima, neste momento um barril está sendo lentamente erguido pela passagem enquanto quatro goblins o escoram. O local está repleto de carga, em sua maioria artigos pesados como barris de pixe, óleo e água, caixotes com ferramentas e velas reservas.

Este local serve para estocar a carga mais pesada, os quatro goblins engenheiros estavam auxiliando os outros a puxar o barril de óleo que deveria ser despejado no barco dos jogadores para incendiá-lo. Eles tentarão se proteger do combate fugindo pela corda suspensa.

18. Carga Valiosa

A porta que dá para o aposento a seguir é de metal e está fortemente trancada.

Os jogadores terão que tentar abrir a porta com um teste de Abrir Fechaduras (CD 30), arrombando-a com um teste de Força (CD 23) ou de outro modo mágico. Além de estar trancada a porta ainda conta com uma armadilha de gás que dispersa em uma área de 10 m de raio com o centro na porta, o gás é conhecido por brumas da insanidade. Esse poderoso veneno deve ser inalado para entrar em efeito e possui um CD 15 para teste de Fortitude, seu dano primário é de 1d4 de Sabedoria e seu dano secundário de 2d6 de Sabedoria. Para detectar esta armadilha é necessário um teste de Procurar com CD 28, e para desarmá-la um teste de operar mecanismos com CD 28. Quando abrirem, leia o que segue:

Este aposento está repleto de tesouros, provavelmente pilhagens de Ibmarts.

Dentro dos caixotes e baús, ao todo, existem: 11.000 PO; 17 gemas, sendo 8 coralinas (40 PO), 2 opalas brancas (900 PO), 4 olhos de tigre (10 PO), 2 ametisitas (80 PO) e um topázio amarelo ouro (500 PO); também há um pergaminho mágico com quatro magias divinas de 5º nível (9º nível de conjurador), que são Coluna de Chamas, Dissipar o Bem, Reviver os Mortos e Resistência à Magia.

19. Prisão

A porta que dá para o aposento a seguir é de metal e está fortemente trancada.

Os jogadores terão que tentar abrir a porta com um teste de Abrir Fechaduras (CD 30), arrombando-a com um teste de Força (CD 23) ou de outro modo mágico. Quando abrirem, leia o que segue:

Ao abrirem a porta, um forte odor se espalha, a luz entra no salão a frente mostrando que ele servia de prisão. Dois humanos moribundos estão desmaiados e claramente desidratados, é visível os restos de ratos comidos, provavelmente a refeição dos dois prisioneiros.

Os prisioneiros, como os outros foram capturados por Ibmarts em alto mar. Tentaram armar um motim no barco e por isso estavam presos para depois serem pendurados na popa do castigo.

20-22. Dormitórios

Neste salão e em mais dois andares acima, acessíveis por escadas de marinheiro coladas a parede, somente beliches são encontrados e baús de pertences. São variadas camas que se espalham por todos os andares, notadamente o andar mais baixo é usado pelos escravos pois está em pior estado e 18 homens descansam pesadamente presos às camas por correntes grossas.

Além dos escravos que podem ser libertados, não há nada de importante nesta área, os baús estão repletos de roupas imundas e objetos sem valor.

23. Carga Leve

Depois de subir uma das escadas e parar na plataforma acima, uma porta dupla abre-se para outra área de estoque. A carga deste aposento é leve e se resume aos alimentos, ferramentas simples, alguns animais ainda vivos, objetos para pesca e grandes jarros de barro contendo mel e água doce.

Não há nada neste local, somente os animais como bodes e tartarugas além da comida abundante.

Vencendo Ibmarts

Os jogadores terão que entrar no Megalodon e vencer Ibmarts para se apoderar da embarcação, é o único meio de continuar viagem. Se alguns tripulantes que serviam o pirata ainda estiverem vivos após ele ter sido morto, se renderão e poderão ser mantidos cativos nas prisões ou obrigados a trabalhar. Os escravos, agora livres, agradecerão ao jogadores e se porão ao dispor, irão remar e operar o navio para que nada dê errado. Os ex-escravos conhecem muito bem o Megalodon e podem manejá-lo sem dificuldades.

Recompensas

Além do próprio Megalodon e do tesouro contido em sua carga, os pertences de Ibmarts e dos piratas ao seu comando são bem valiosos. A vitória sob o mais terrível pirata ainda conferirá aos jogadores recompensas prometidas pela sua cabeça em pelo menos 6 cidades costeiras (o que soma 60.000 PO).

Mas, o ouro é pouco se comparado à fama e agradecimento que os jogadores receberão nas redondezas, já que o mais terrível bandido dos mares foi finalmente derrotado.

As Regras do Jogo!

Dungeons & Dragons

O primeiro e mais famoso RPG do mundo. Existe em versões 3.0 e 3.5, mas não há muita diferença entre ambas. Contém 7 raças, 11 classes e personagens até 20º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seus três módulos básicos: o *Livro do Jogador, Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros.*

Primeira Aventura

Jogo sobre heróis aventureiros que exploram masmorras, combatem monstros e conquistam tesouros. Contém 1 raça (humanos), 3 classes e personagens até 5º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seus dois módulos básicos: o *Guia do Jogador* e o *Guia do Mestre.*

4D&T • Defensores de Tóquio

Jogo sobre artistas marciais, guerreiras mágicas, robôs gigantes, treinadores de monstros, guerreiros destruidores de planetas, xamãs e outros heróis de anime. Contém 6 raças, 3 classes e personagens até 10º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seu módulo básico, o *Manual 4D&T.*

Ação!!!

Jogo sobre heróis hollywoodianos vivendo aventuras no mundo moderno. Contém 1 raça (humanos), 3 classes e personagens até 10º nível. Para jogá-lo você vai precisar de seu módulo básico, o *Ação!!!*

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

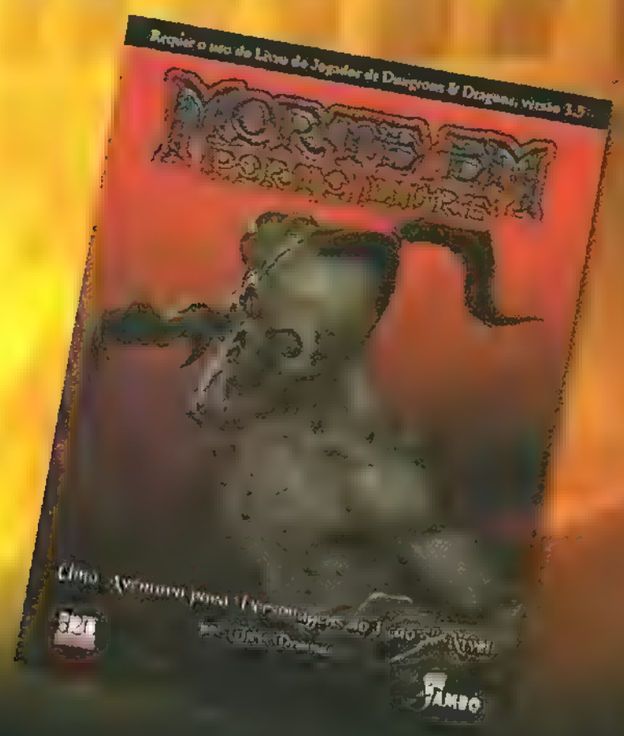
15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Bem-vindo à Cidade dos Piratas!

Conheça *Porto Livre*, a mais nova linha de produtos de RPG no Brasil!

Porto Livre é uma cidade de fantasia pronta para ser usada no cenário de sua preferência, seja ele Reinos de Ferro, Tormenta ou qualquer outro. Os livros de Porto Livre já conquistaram diversos prêmios nos Estados Unidos e no mundo, e são aclamados pela crítica internacional como os melhores suplementos genéricos para o Sistema d20!

O primeiro livro da linha, *Morte em Porto Livre*, é uma aventura para personagens iniciantes que ganhou os prêmios ENnie e Origins por Melhor Aventura. *Morte em Porto Livre* já está disponível no Brasil; peça na livraria de sua preferência ou compre online, com frete grátis, em www.jamboeditora.com.br.



Morte em Porto Livre
32 páginas
R$ 11,50

JAMBÔ

www.jamboeditora.com.br

Conheça também nossas outras linhas de livros:

Fantasia e metal no cenário mais aclamado da atualidade!

O mundo de jogo mais popular do Brasil (e com mais livros publicados)!

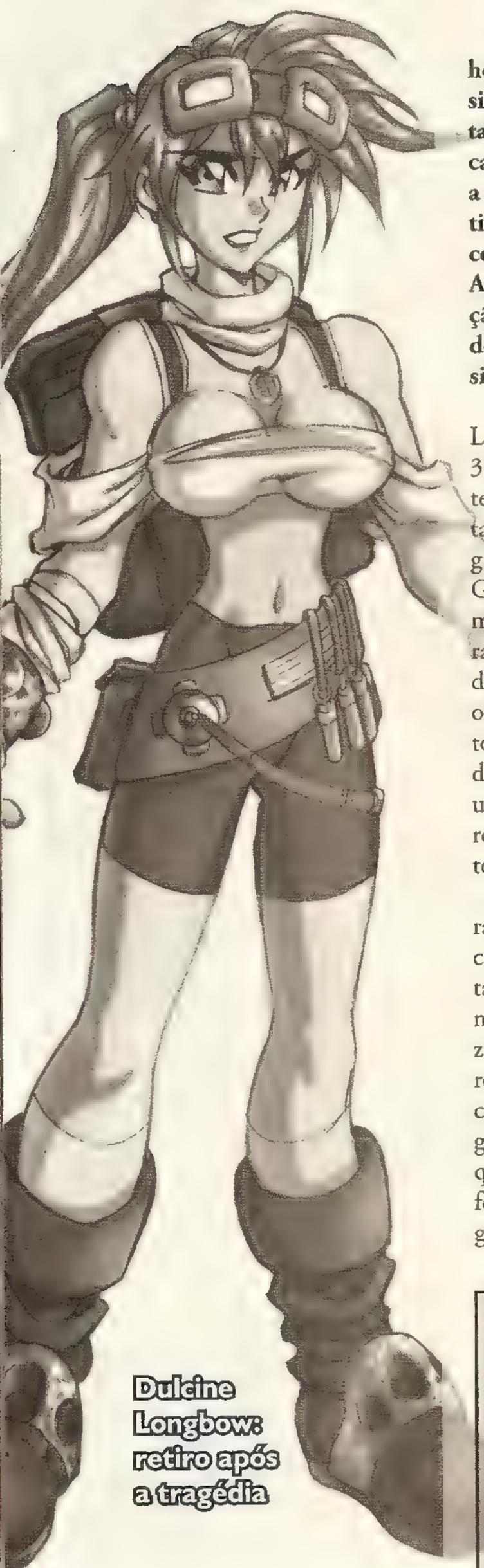
TORMENTA

Gazeta do Reinado

por Paladino, Gustavo Brauner e Gabriel "Galrasia" Pessoa

Morte em Galrasia

Famosa guia e exploradora aposenta-se e faz revelações perturbadoras sobre o Mundo Perdido



Dulcine Longbow: retiro após a tragédia

Terra de imensos lagartos-trovão, insetos colossais e tribos sauróides hostis, a perigosa ilha de Galrasia tem sido desde sempre visitada por expedições — desde caçadores de grandes animais, a estudiosos de culturas primitivas e piratas em busca de esconderijo para suas pilhagens. Agora, uma espantosa revelação sugere que o Mundo Perdido abriga segredos ainda mais sinistros do que se pensava.

Quem afirma é Dulcine Longbow (humana, NB, ranger 3/barda 3/batedora 5), experiente guia de aventureiros. Após estabelecer uma bem-sucedida guilda de batedores na cidade de Gorendill, Dulcine havia retomado sua carreira como exploradora e guia profissional, conduzindo equipes de heróis até os cantos mais distantes de Arton. Mas sua mais recente expedição teve um desfecho trágico: um grupo inteiro de aventureiros foi dizimado, e apenas a batedora retornou com vida.

"Estávamos preparados para o tipo de adversário que você encontra em selvas e florestas primitivas — revelou Dulcine em entrevista exclusiva à Gazeta. — Feras gigantes, bárbaros, até mesmo doenças tropicais... ameaças naturais, não mágicas, nem sofisticadas. Mas o que encontramos era *muito* diferente. Um dia, Galrasia abrigou um povo poderoso, mágico e *maligno*. E alguns deles, *ainda* estão lá."

O conto de Dulcine combina com relatos de outras expedições; realmente existem ruínas antigas em Galràsia, de natureza ainda desconhecida, como a estranha Torre da Morte. A própria ilha apresenta uma emanação incomum de energia positiva — sugerindo até mesmo alguma ligação planar com o Reino de Lena. No entanto, é difícil imaginar que a Deusa da Cura e suas crianças gentis tenham alguma ligação com qualquer "povo poderoso, mágico e maligno".

Dulcine Longbow anunciou, também, sua aposentadoria. "A Guilda dos Batedores tem um código de honra: levar nossos clientes até seu destino, e trazer todos de volta vivos. E eu falhei, para minha eterna vergonha. Não voltarei a colocar pessoas em risco."

Dulcine ainda não escolheu um sucessor como novo líder para a Guilda dos Batedores.

A Guilda dos Batedores

Formada principalmente por rangers e bardos, esta guilda é especializada em oferecer serviços de rastreio, guia e investigação de alto risco — seja para grupos de heróis, seja para qualquer pessoa interessada em viajar através de regiões perigosas. Seus membros são peritos em coletar informações e seguir pistas, além de estudiosos em conhecimentos obscuros envolvendo magia, monstros, artefatos e outros assuntos fantásticos. Eles são os guias ideais para qualquer bando de heróis com grande poder, mas pouco talento investigativo.

Esta classe é adotada mais freqüentemente por rangers e bardos, mas ela também é muito comum entre especialistas, que podem adquiri-la logo no 1º nível.

Requerimentos: para se qualificar como um Batedor de Gorendill, um personagem deve preencher os seguintes critérios:

• Perícias: Conhecimento (geografia) 3 graduações, Obter Informação 3 graduações, Sobrevivência 3 graduações.

• Talentos: Rastrear.

Dado de Vida: d6

Perícias de Classe: as perícias de classe do Batedor de Gorendill (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Cavalgar (Des), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Cura (Sab), Decifrar Escrita (Int), Escalar (For), Falar Idioma (Int), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação Sab), Sobrevivência (Sab). O Batedor também pode escolher quaisquer outras quatro perícias (incluindo perícias exclusivas de outras classes) como suas perícias de classe.

Pontos de perícia por nível: 6 + modificador de Inteligência.

O Batedor de Gorendill

Nível	BBA	For	Ref	Von	Especial
1º	+0	+2	+2	+2	Habilidade de Batedor +1, Conhecimento de Bardo
2º	+1	+3	+3	+3	A Ferramenta Certa
3º	+2	+3	+3	+3	Habilidade de Batedor +2
4º	+3	+4	+4	+4	Evasão
5º	+3	+4	+4	+4	Habilidade de Batedor +3

Gazeta do Reinado

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: o Batedor de Gorendill não sabe usar armas, armaduras ou escudos adicionais.

Habilidade de Batedor: para melhor desempenhar seu trabalho como guia, o Batedor de Gorendill recebe um bônus de competência de +1 nas seguintes perícias: Observar, Obter Informação, Ouvir, Procurar, Sobrevivência. Esse bônus aumenta para +2 no 3º nível, e para +3 no 5º nível.

Conhecimento de Bardo: graças a seus vastos conhecimentos sobre assuntos fantásticos, o Batedor de Gorendill recebe esta habilidade de classe dos bardos. Caso já seja (ou venha a tornar-se) um bardo, seus níveis de Batedor são somados aos níveis de bardo para usar esta habilidade.

A Ferramenta Certa: o Batedor de Gorendill carrega em suas mochilas e bolsas todo tipo de bugiganga, que pode acabar se mostrando útil de formas inesperadas. A partir do 2º nível, uma vez por dia para cada nível nesta classe, ele pode encontrar entre seus pertences um instrumento (ferramenta, lente, chave, livro, mapa, barbante...) que oferece um bônus de circunstância de +4 em um único teste de perícia, feito pelo próprio Batedor ou outra pessoa. Esse item é específico para um único teste, não servindo para uso posterior.

Evasão: no 4º nível, o Batedor pode evitar ataques mágicos ou incomuns da mesma forma que um monge ou ladino. Ele não sofre nenhum dano (em caso de sucesso) de ataques que exigem um teste de Reflexos para meio dano. Esta habilidade só pode ser usada quando o Batedor usa armadura leve ou nenhuma armadura.

Batedores da Guilda tipicamente concordam em acompanhar um grupo por 5 peças de ouro/dia, mais 10% de qualquer tesouro obtido — mas esse preço pode ser maior para excursões particularmente perigosas. Eles podem ser encontrados atuando em muitos pontos do Reinado, mas sua sede principal fica na cidade de Gorendill, em Deheon — mais precisamente, na mansão de Dulcine Longbow, fundadora da Guilda e ex-líder.

Cultistas Malignos em Collen

Devotos de deus estrangeiro levam medo ao Reino dos Olhos Exóticos

O pacífico reino de Collen tem sido palco de raptos e assassinatos. Aventureiros relatam encontros com cultistas de um estranho deus cego, desconhecido na ilha há até pouco tempo. Um destes grupos, contratado pelo regente Lorde Godfrey Hogarth, conseguiu identificar essa divindade como Hollen, o Príncipe da Mentira, um deus menor conhecido apenas nos distantes Reinos de Moreania.

Segundo Marian, barda aventureira que identificou os cultistas, Hollen há séculos vem procurando por seus próprios olhos, arrancados durante um confronto épico com o herói conhecido como Colliasheen. "Seus cultistas provavelmente identificaram, nos estranhos olhos do povo de Collen, uma influência de sua divindade", revela a barda. Tudo, no entanto, não passa de especulação. "A única certeza — diz Marian — é que o maldito culto de Hollen, antes restrito a Moreania, agora firmou base no reino de Collen".

Lorde Hogarth, em resposta a tal descoberta, anunciou uma recompensa de 100 peças de ouro por qualquer informação que leve ao culto do deus maligno, além de 500 PO por cada cultista entregue às autoridades, vivo ou morto.

Inaugurada Biblioteca Mágica

Na última semana foi inaugurada, em Valkaria, a Grã-Biblioteca do Conhecimento — contrução que abriga simultaneamente a maior quantidade de livros e papiros, e maior contingente de clérigos e adeptos de Tanna-Toh no mundo conhecido.

A Grã-Biblioteca apresenta as mesmas qualidades mágicas das bibliotecas existentes em Terápolis, o Reino de Tanna-Toh. É iluminada por tochas de *Chama Contínua*, e contém vastas estantes de livros, sobre os mais variados assuntos. Câmaras maiores abrigam salas de leitura e pesquisa, com poltronas confortáveis e escadas que levam às prateleiras mais altas. Numerosas estátuas exibem Tanna-Toh em suas formas mais conhecidas: uma anciã carregando livros e pergaminhos, ou uma linda barda.

Todos os livros são mágicos: seus textos mudam automaticamente para uma língua conhecida pelo leitor (mas não podem ser lidos por personagens não alfabetizados, como bárbaros). Quando um livro é removido da prateleira, outro exatamente igual surge no lugar. O processo se repete infinitamente. Este efeito é produto de uma magia *Criar Itens Efêmeros*, como se lançada por um mago de 5º nível; isso quer dizer que um livro removido desaparece após cinco horas. O mesmo efeito ocorre caso os livros sofram qualquer dano.

Encontrar um livro sobre um assunto específico exige um teste bem-sucedido de Procurar (CD 15) e leva pelo menos 3d10 minutos para cada tentativa. Estudar o livro correto durante pelo menos meia hora oferece um bônus de circunstância de +2 em um teste de Conhecimento sobre aquele assunto.

Esta biblioteca contém numerosos grimórios arcanos: um mago, feiticeiro ou bardo que deseje encontrar um livro com uma magia específica deve fazer um teste de Procurar (CD 25 + nível da magia). Novamente, cada tentativa consome 2d10 minutos.

A obra foi quase totalmente financiada por Guilhermus e Rapha-Ell Jamm'bow, dois conhecidos filantropos, proprietários de numerosos palácios na capital de Deheon. Eles também doaram a grande estátua que ornamenta a entrada: trata-se de um elefante, animal sagrado para membros da ordem de Tanna-Toh, pois dizem que ele jamais esquece aquilo que vê.

Existe, no entanto, uma preocupação quanto à natureza sobrenatural da biblioteca: estudiosos afirmam que, devido a um efeito mágico residual, personagens dos livros podem escapar e existir no mundo real durante breves períodos. E isso pode ser um grande problema, quanto a tomos que falam de dragões, demônios e outros monstros...

A página oficial de Tormenta está hospedada na página da Jambô Editora, e contém material e artes oficiais do cenário.
www.jamboeditora.com.br/tormenta/

DRAGÃO de TYR

Uma classe de prestígio para níveis épicos

Por MAW

Dragão de Tyr em estágio evoluído, poderoso e mortal

Baseada no cenário de fantasia mais selvagem da antiga TSR, esta classe de prestígio descreve a origem da mais temida criatura de Dark Sun: o Dragão de Tyr. Saiba como transformar seu personagem em um monstro sedento por destruição e poder. Progredir nesta classe de prestígio significa atingir poderes inimagináveis, mas a custos e riscos extremamentes altos.

Feiticeiros ou magos, somente humanos ou meio-elfos, ao chegar em 20º nível podem abdicar de sua progressão de classe para seguir um caminho mais sombrio e doloroso. Quando conseguem o montante necessário de XP para atingir o 21º nível, têm a opção de conjurar uma magia poderosíssima, chamada de *Metamorfose do Dragão*. Esta magia, extremamente difícil de ser executada, dará início a um processo de transformação, onde o feiticeiro se tornará gradativamente um Dragão de Tyr.

Dado de Vida: d12

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um Dragão de Tyr, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: deve ser humano ou meio-elfo.

Perícias: Conhecimento (arcano) 23 graduações, Conhecimento (os planos) 23 fraduações e Identificar Magia 23 graduações.

Magias: capacidade de conjurar magias arcanas de 9º nível.

Idiomas: deve saber o idioma dracônico.

Tendência: qualquer uma não Boa.

Especial: ter sobrevivido ao ritual de transformação da magia *Metamorfose do Dragão*.

PERÍCIAS DE CLASSE

As perícias de classe de um Dragão de Tyr (e a habilidade chave para cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (todos) (Int), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab) e Procurar (Int).

Pontos de perícia a cada nível: 2 + modificador de inteligência.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar Armas e Armaduras: o Dragon of Tyr não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Magia Épica: ao atingir o 1º nível, o Dragão de Tyr tem acesso ao uso da magia épica *Metamorfose do Dragão* e precisará conjurá-la para passar para o próximo nível na classe de prestígio. Veja mais adiante a descrição desta magia para saber seu funcionamento detalhado.

Conjuração/Magias: quando o Dragon of Tyr atinge um nível de número ímpar a partir do 1° na classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador arcano anterior. Entretando, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (talentos metamágicos, ou de criação de itens adicionais, etc). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas de 9° nível antes de se tornar um Dragão de Tyr, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias.

Tipo Dragão: o tipo de criatura do personagem muda de humanóide para dragão. Ele recebe todas as características de sua nova condição: visão no escuro 18m, visão na penumbra, imune a efeitos de *sono*, paralisia e fogo. Os DVs da classe arcana anterior são alterados para d12 (e não de d4 para d6, como seria o caso de um meio-dragão).

1ª Metamorfose: um personagem Dragão de Tyr que atingiu o 2º nível começará uma série de 10 alterações em sua forma física. Quando completada a primeira, sua forma humanóide dobra de massa corporal (atingindo por volta de 175kg). O personagem pode reter sua altura original e ficar mais robusto, ou crescer até 2,5m ou simplesmente se tornar mais denso. As mudanças são incontroláveis e imprevisíveis. Embora guarde suas características humanóides, o rosto se alonga levemente e suas narinas aumentam. A espinha do dragão se torna mais proeminente e escamas rústicas cobrem os ombros. Além de ganhar todas as habilidades inerentes a um dragão, o personagem pode usar o sopro de areia escaldante (cone, distância definida pelo tamanho do dragão — consulte a página 77 no *Livro dos Monstros* — 3 vezes ao dia, com intervalo de 1d4 rodadas entre cada baforada), recebe bônus de +8 na Força, +3 na Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma e seu tamanho passa para Grande.

2ª Metamorfose: as mudanças físicas do personagem seguem adiante, seu peso aumenta para 225kg e atinge 3m de altura. Seu rosto alonga ainda mais e escamas começam a brotar na sua face. A espinha dorsal fica ainda mais aparente e uma cauda começa a ser projetada. Seus bônus aprimoram: +2 na Força, +1 na Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma.

3ª Metamorfose: o personagem cresce mais 35cm e chega a 325kg. Todos os membros alongam drasticamente, incluindo os dedos das mãos e dos pés. O pescoço fica mais comprido, levantando uma cabeça já reptiliana bem acima dos ombros. Todos os pêlos caem neste estágio da transformação. Os bônus aprimoram: +2 na Força, +1 na Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma.

4ª Metamorfose: as origens humanóides do personagem mal são identificáveis. Seu peso fica em 450kg e sua altura chega a 4m. Rígidas escamas estão por todo lugar, com exceção da barriga e parte inferior dos membros. Pernas se tornam realmente não humanas, desenvolvendo uma angulatura bestial e terminando em pés com garras assim como as mãos, permitindo ataque de garras (consulte a página 77 no *Livro dos Monstros* para saber o dano comparando o tamanho base do dragão, mas note que o personagem crescerá passando pelas metamorfoses aprimorando o dano do ataque). O dragão já pode ficar sobre as quatro patas e andar a uma velocidade de 12m. Os bônus aprimoram: +2 na Força, +1 na Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma. Neste estágio o dragão não pode mais usar itens mundanos ou mágicos feitos para humanóides, como anéis, braceletes, armaduras, capas, etc. Pode usar apenas itens consumíveis como poções, pergaminhos, grimórios, varinhas e cajados.

5ª Metamorfose: agora com mais de 4m, do nariz a cauda crescente, o dragão pesa mais de 800kg. Suas mandíbulas protuberam-se, permitindo um ataque de mordida (consulte a página 77 no *Livro dos Monstros* para saber o dano comparando o tamanho base do dragão, mas note que o personagem crescerá passando pelas metamorfoses aprimorando o dano do ataque). O personagem entra em um período de fúria animalesca, até atingir o 19° nível: ele literalmente vira um monstro, procurando destruir tudo e todos que cruzem seu caminho e oponham-se aos seus propósitos megalomaníacos de poder. Neste longo período o personagem ganha a habilidade de fúria (similar aos dos bárbaros) sem limite de usos diários, embora não possa desencadeá-la por livre e espontânea vontade. A fúria virá, deixando-o cego pelo ódio, quando alguém ou alguma coisa impedí-lo de atingir um propósito (por exemplo: uma falha em al-

ESTÁGIOS DA TRANSFORMAÇÃO

gum teste de perícia, uma recusa por parte de um PdM, entre outras coisas). Além de todas as alterações que a fúria confere, o personagem fica irracional, buscando só a destruição, não diferenciando alidos de inimigos. Os bônus aprimoram: +2 na Força, +1 na Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma e seu tamanho passa para Enorme.

6ª Metamorfose: neste estágio, com 1.000kg, a forma do dragão fica totalmente curvada, mas o personagem ainda pode ficar ereto em seus mais de 5m. Os bônus aprimoram: +2 na Força, +1 na Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma.

7ª Metamorfose: a progressão do dragão começa a evoluir surpreendentemente. Seu peso dobra (2.000kg) e atinge 7m. Os bônus aprimoram: +2 na Força, +1 na Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma.

8ª Metamorfose: o peso do dragão sobe para 5.000kg, e seu comprimento supera os 8m. Sua cauda está completamente formada, permitindo um ataque de cauda (consulte a página 77 no *Livro dos Monstros* para saber o dano comparando o tamanho base do dragão, mas note que o personagem crescerá passando pelas metamorfoses aprimorando o dano do ataque). Os bônus aprimoram: +2 na Força, +1 na Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma e seu tamanho muda para Imenso.

9ª Metamorfose: neste estágio o dragão já está com 10.000kg e 10m de comprimento. As asas finalmente aparecem, permitindo um voô 60m (ruim) e ataque de asas (consulte a página 77 no *Livro dos Monstros* para saber o dano comparando o tamanho base do dragão, mas note que o personagem crescerá passando pelas metamorfoses aprimorando o dano do ataque). Os bônus aprimoram: +2 na Força, +1 na Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma.

10ª Metamorfose: esta é a última fase de metamorfose do Dragão de Tyr. Seu peso alcança 25.000kg e 12m de comprimento. Suas asas estão completamente desenvolvidas com voô 75m (desajeitado). O dragão pode usar ataque de esmagar (consulte a página 77 no *Livro dos Monstros* para saber o dano comparando o tamanho colossal). Os bônus aprimoram: +2 na Força, +1 na Constituição, Sabedoria, Inteligência e Carisma e seu tamanho muda para Colossal.

Nova Magia
Metamorfose do Dragão

Transmutação/Evocação
Nível: Fet/Mag 9
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: Veja texto
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Magos ou feiticeiros que tenham ganho pontos de experiência suficientes para ir além do 20º nível e queiram se transformar em um Dragão de Tyr, devem ser bem-sucedidos ao conjurar esta magia. Uma vez conjurada, o personagem sofre mudanças físicas drásticas, cada vez tornando-se menos humano e mais dragão.

O conjurador pode começar os preparativos para a magia a qualquer momento em que esteja se aproximando do próximo nível: construindo estruturas, reunindo componentes, estudanto, etc. Mas a magia não pode ser realizada até que ele tenha XP suficiente para atingir um nível superior.

Os componentes materiais, preparação e o tempo de execução da magia diferem,

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	CA	Especial	Sopro (CD)	RM
1º	+1	+6	+3	+2	+2	Magia Épica Tipo Dragão +1 nível de classe arcana anterior	6d10 (14)	14
2º	+3	+9	+4	+3	+4	1ª Metamorfose	7d10 (16)	15
3º	+5	+10	+5	+4	+6	+1 nível de classe arcana anterior	8d10 (17)	16
4º	+7	+11	+6	+5	+8	2ª Metamorfose	9d10 (18)	17
5º	+9	+12	+7	+6	+10	+1 nível de classe arcana anterior	10d10 (19)	18
6º	+11	+13	+8	+7	+12	3ª Metamorfose	11d10 (21)	19
7º	+13	+14	+9	+8	+14	+1 nível de classe arcana anterior	12d10 (22)	20
8º	+15	+15	+9	+9	+16	4ª Metamorfose	13d10 (23)	21
9º	+17	+16	+10	+10	+18	+1 nível de classe arcana anterior	14d10 (24)	22
10º	+19	+17	+10	+11	+20	5ª Metamorfose	15d10 (25)	23
11º	+21	+18	+11	+12	+22	+1 nível de classe arcana anterior	16d10 (26)	24
12º	+22	+19	+11	+13	+24	6ª Metamorfose	17d10 (28)	25
13º	+23	+20	+12	+14	+26	+1 nível de classe arcana anterior	18d10 (30)	26
14º	+24	+21	+12	+15	+28	7ª Metamorfose	19d10 (32)	27
15º	+25	+22	+13	+16	+30	+1 nível de classe arcana anterior	20d10 (33)	28
16º	+26	+23	+13	+17	+32	8ª Metamorfose	21d10 (35)	29
17º	+27	+24	+14	+18	+34	+1 nível de classe arcana anterior	22d10 (37)	30
18º	+28	+25	+15	+19	+36	9ª Metamorfose	23d10 (38)	31
19º	+29	+26	+15	+20	+38	+1 nível de classe arcana anterior	24d10 (40)	32
20º	+30	+27	+16	+21	+40	10ª Metamorfose	25d10 (41)	33

dependendo do nível atual do personagem na classe de prestígio e onde até ele quer chegar. As dez metamorfoses estão agrupadas em quatro blocos para sabermos quais os requerimentos necessários da magia: baixo (1ª, 2ª e 3ª metamorfoses); médio (4ª, 5ª e 6ª metamorfoses); alto (7ª, 8ª e 9ª metamorfoses); e final (10ª metamorfose).

Baixo: quando se aproxima desses estágios, o personagem está meramente começando sua metamorfose de dragão. O tempo de preparação da magia deve ser de no mínimo um ano, no qual o conjurador precisa ter acesso a documentos arcanos antigos como tábuas, grimórios e pergaminhos que nunca tinham sido estudado antes por um mago ou feiticeiro. Estes documentos devem ter sido descobertos pelo personagem ou seus asseclas e precisam ser estudados 8 horas por dia, todos os dias, durante um ano. A aquisição desses documentos provavelmente será uma missão (gancho de aventura) por si só e uma vez usados, não poderão ser reaproveitados nesta mesma magia para outros estágios de transformação. O componente material precisa incluir um tesouro considerável (100.000 PO em jóias, gemas, moedas e objetos de arte), uma grande estrutura onde a transmormação ocorrerá e não menos de 1.000 DVs em criaturas vivas para o precesso de dreno de vida. O tesouro e as vítimas são dizimadas assim que o conjurador começa a evocar a magia. A estrutura, que deve custar pelo menos 250.000 PO, não é destruída e poderá ser usada novamente nos estágios baixos de metamorfose. A magia é conjuradar no interior da estrutura, onde o personagem se transformará — nenhum outro ser poderá estar presente neste momento, apenas o conjurador. O tempo de execução da magia é de 24 horas, qualquer interrupção resulta na falha do feitiço e por conseqüência, na morte do conjurador.

Médio: nos estágios intermediários, o processo é similar. O tempo de preparação estende de para dois anos por conjuração, nos quais o personegem deve ter contato e ganhar a confiança de uma criatura poderosa de um Plano Elemental. O conjurador deve visitar a criatura por três dias a cada quinzena no período de dois anos. O Mestre deverá criar e interpretar tal criatura — será comum que este ser peça ao personagem que realize missões difíceis e perigosas. O componente material inclui um tesouro de 50.000 PO e 2.000 DVs em criaturas vivas. Uma nova estrutura deve ser construída, que será usada para os três estágios médios de metamorfose, e deve ser feita de pedra (o que demora pelo menos três anos para ser levantada), ornada e decorada custando pelo menos 500.000 PO. O tempo de execução da magia aumenta para três dias, qualquer interrupção resulta na falha do feitiço e por conseqüência, na morte do conjurador.

Alto: para os estágios altos de metamorfose, o processo tem que ser desenvolvido tanto no Plano Elemental quanto no Plano Astral. Nenhuma estrutura ou tesouros são necessários, mas o conjurador tem que viajar para o plano que escolher com no mínimo 200 DVs de criaturas vivas habitantes do Plano Material. Essas criaturas tem que ter no mínimo 10 DVs cada e precisam querer viajar para o outro plano e participar da conjuração. O tempo de execução da magia é de 24 horas, e o conjurador precisa de total cooperação de pelo menos três seres poderosos do plano em que estiver por durante todo esse tempo. Localizar esses seres que desejem cooperarpode ser fácil, mas conseguir ajuda pedirá uma troca de favores. O tempo de preparação da magia é exatamente igual ao tempo que o conjurador demorará para convencer esses três seres a cooperarem.

Final: o estágio final da metamorfose do dragãonão requer tempo de preparação e apenas um único componente material: o corpo morto de uma criatura Boa derrotada em um único combate. A vitima precisa ser inteligente, ter no mínimo 20 DVs e ser capaz de conjurar magias arcanas ou divinas de 9º nível. A magia precisa ser conjurada sobre a vítima caída em no máximo uma hora após a sua derrota. O tempo de execução é de apenas um turno.

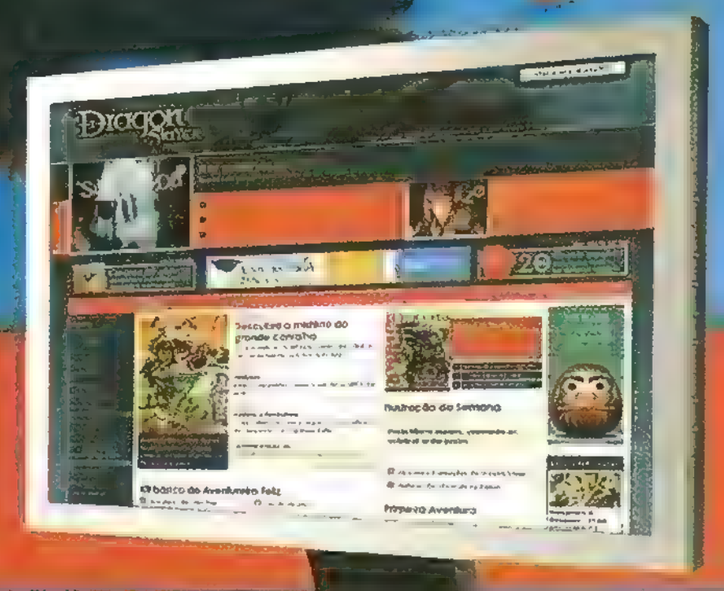
Em todos os estágios, as criaturas vivas usadas como componente material precisam estar no máximo a 1,5 km do conjurador. Uma vez conjurado, o personagem precisa ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 20) ou morrerá no processo de metamorfose. Qualquer interrupção ou erro durante a conjuração matará o personagem instantaneamente.

Ghurlag era um simples bárbaro que esmagava, pilhava e destruía.

Até conhecer a Dragon Slayer online...

saiba porque a vida de Ghurlag mudou, acesse:

www.dragonslayer.com.br



Gaphyaloth
O Beholder Cego

O observador (também conhecido como beholder) é um monstro mágico esférico, com um grande olho sobre uma bocarra e vários tentáculos que terminam em olhos menores. Todas as suas habilidades mágicas se concentram nos olhos: enquanto o olho central cria um campo de anti-magia, os olhos menores são capazes de lançar efeitos mágicos diversos.

Então, quando se ouve falar em "beholder cego", a reação costuma ser de, no mínimo, estranhesa. Este nome foi ouvido pela primeira vez em uma estalagem, atualmente sediada em Coolen – seu proprietário, um viajante planar, alegava ter encontrado uma poderosa criatura deste tipo em seu mundo nativo, e decidiu usar o nome para sua estalagem quando chegou em Arton. Neste mundo, entretanto, esta criatura nunca tinha sido vista. Até agora...

Um observador é uma criatura bastante inteligente e altamente mágica, e por isso nada impediria que ele adquirisse mais poder mágico, tornando-se um conjurador arcano. Entretanto, o efeito de anti-magia de seu olho central inibe seu aprendizado. Entretanto há uma forma de burlar este obstá-

culo: furando o olho central! Com isso, um observador poderia aprender a conjurar magias como um arcano qualquer. Apesar de ser possível em tese, uma criatura assim nunca tinha sido vista, até a descoberta de Gaphyaloth. Este observador não tem o cone anti-magia típico de seus parentes. Por outro lado, ele tem níveis de mago, o que lhe permite utilizar magias como tal. Cada um de seus olhos menores pode lançar magias de forma independente, sendo que cada olho pode lançar magias de somente um nível específico. Para cada novo nível de magia que ele aprende, precisa se desfazer de um de seus raios ópticos (o que não chega a ser um problema, uma vez que ele substitui por uma gama ainda maior de magias). Por outro lado, ele tem todas as limitações normais de um mago, exceto uma – ele não precisa usar componentes materiais, pois seu olho furado age como foco para a realização de todas as suas magias. A não ser por esses detalhes, Gaphyaloth nada mais é do que um observador com a classe mago.

Não se sabe exatamente quais as motivações do observador mago. Alguns dizem que ele busca aumentar seu poder para tornar-se uma divindade. Outros, que ele vive apenas para destruir. Seu comportamento não parece diferenciar muito de um observador típico – até onde se sabe...

Gaphyaloth: ND 21; Aberração (Grande), observador mago 8; DV 11d8+11 e 8d4+8, PV 89; Iniciativa +4; Desl. 1,5m, vôo 6m (bom); CA 27 (-1 tamanho, +2 Des, +11 natural, +3 *anel de proteção*, +2 *braçadeiras de armadura*), toque 11, surpreendido 25; bônus base de ataque: +12; corpo-a-corpo: mordida +11 (dano 2d4) ou toque à distância: raios óticos +13 (especial); Espaço 3m, Alcance 1,5m; QE: Visão 360º, vôo; AE: Raios Óticos, Magias; Tend. LM; TR Fort +6, Refl +7, Vont +17; For 10, Des 14, Cons 12, Int 19, Sab 15, Car 15.

Perícias: Concentração +12, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (religião) +14, Esconder-se +11, Falar Idioma +2 (Dracônico e Abissal), Furtividade +7, Identificar Magia +14, Observar +22, Ofícios (alquimia) +10, Ouvir +15, Procurar +20. *Talentos:* Escrever Pergaminho, Foco em Habilidade (Raios Óticos), Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Magias em Combate, Maximizar Magia, Prontidão, Tiro em Movimento, Vontade de Ferro.

Raios Óticos (Sob): Funcionam como descritos no *Livro dos Monstros*, com a diferença de que o observador mago só tem os seguintes raios óticos: *carne para pedra, telecinésia, dedo da morte, sono e desintegrar*. Os demais olhos são usados para conjurar magias. O observador mago também não tem o cone antimagia. Todos os raios têm alcance de 45m e CD 20 para resistir.

Vôo (Ext): Como explicado no *Livro dos Monstros*.

Visão 360º (Ext): Como explicado no *Livro dos Monstros* (embora tenha o olho central furado ele ainda é capaz de enxergar através dos demais olhos).

Magias: O observador mago pode conjurar magias como um mago. Suas magias por dia são: 4/5/4/4/3. Ele não precisa usar componentes materiais, pois seu olho furado serve como foco para realização de todas as suas magias. Cada olho pode conjurar magia de um determinado nível, o que significa que o observador não pode conjurar duas ou mais magias de um mesmo nível em cada rodada (mas ele PODE conjurar mais de uma magia, de níveis diferentes, por rodada).

Magias Conhecidas: (nível 0) *raio de gelo, pasmar, luz, romper mortos-vivos, detectar magia e presdigitação*. (1° nível) *escudo arcano, ataque certeiro, armadura arcana, mísseis mágicos e recuo acelerado*. (2º nível) *proteção contra flechas, suportar elementos, flecha ácida de Melf, névoa, reflexos e agilidade felina*. (3º nível) *bola de fogo, muralha de vento, relâmpago, deslocamento, forma gasosa e velocidade*. (4° nível) *pele rochosa, pequeno globo de invulnerabilidade, invocar criaturas IV, escudo do fogo e invisibilidade aprimorada*. O Mestre pode alterar esta lista se achar apropriado.

Equipamento: O observador mago carrega consigo 2 pergaminhos de *mísseis mágicos*, um pergaminho com *resistência a elementos*, um pergaminho de *identificação*, um pergaminho com *invocar enxames*, um pergaminho com *reflexos*, um pergaminho com *lentidão* e um pergaminho com *corrente de relâmpagos*. Todos eles estão dentro de um *buraco portátil* preso ao seu corpo. No *buraco portátil* ele também carrega seu *grimório*. Preso em um de seus tentáculos há um *anel de proteção* +3, e incrustado dentro do buraco onde antes ficava seu olho central há uma ônix que reproduz os efeitos de uma *braçadeira de armadura* +2.

Progressão: Se desejar, o Mestre pode aumentar ainda mais as habilidades do observador, dando-lhe novos níveis na classe mago. Entretanto, para cada novo nível de magia que ele torna-se capaz de utilizar, terá que sacrificar um de seus raios ópticos. Por outro lado, cada olho poderá lançar magias de um determinado nível a cada rodada, podendo lançar todas na mesma rodada.

Maury "Shi Dark" Abreu
http://www.beholdercego.com.sapo.pt
http://beholdercego.freehostia.com

Rumores & Boatos

• Dizem que quando a criatura-pai deu origem a Gaphyaloth, outras 1d4+2 criaturas foram geradas. Estas, entretanto, não se desenvolveram como observadores, mas fundiram-se com outros monstros das cavernas próximas gerando vários tipos de criaturas oculares. Hoje, as criaturas oculares vivem às volta de Gaphyaloth, tratando-o como um tipo de mestre.

• Os primeiros humanóides a fazerem contato com Gaphyaloth tornaram-se escravos de seu poder, e passaram a adorá-lo como um deus. Agora eles formam um culto de servos do Grande Olho, e planejam elevar o observador ao status de deus menor.

• O observador cego vive nas cavernas mais profundas de uma masmorra conhecida simplesmente como o Abismo, localizada em Bielefeld. Dizem que lá ele tem pactos com criaturas ainda mais poderosas.

• Gaphyaloth esta estudando os procedimentos necessários para se tornar um lich. Alguns dizem que ele já adquiriu este status, sendo o primeiro observador lich de Arton.

MOREANIA

O REINO DAS TORRES

Por MAW • Paladino

Golens, aberrações, mortos-vivos... você precisa ser meio louco para querer vir até aqui!

Longe dos Reinos de Moreania, há uma terra devastada, de muralhas caídas e cidades em ruínas, que um dia abrigaram um povo terrível, imundo. Os Darash foram dizimados antes de causar destruição maior. Mas estarão eles realmente extintos...?

Muito além das Montanhas de Marfim, o extremo leste da Ilha Nobre certa vez abrigou florestas luxuriantes e planícies infindáveis, onde os filhos da Dama Altiva pastavam e caçavam. Poderia ser assim para sempre. Mas, um dia, a terra selvagem viu a chegada de humanos. Sugando toda a vida da região com suas máquinas, os Darash avançaram sobre as montanhas centrais, cobiçando as terras virgens no extremo oposto da ilha-continente. Mas essa ousadia despertou a fúria de Morte Branca. O Dragão de Marfim ergueu-se de seu vulcão e exterminou os Darash.

Hoje, as antigas e gigantescas cidades estão reduzidas a escombros. Um lugar maldito, que deveria ser evitado por todos. Mas também um lugar que esconde tesouros fantásticos, desde ouro e jóias a estranhos artefatos Darash, como seus poderosos golens. Assim, aventureiros Moreau realizam expedições regulares ao Reino em Ruínas.

Mas existe uma verdade sobre os povos humanos: é impossível acabar totalmente com eles.

História

A parte leste da Ilha Nobre foi, em tempos antigos, verdejante e selvagem como a região oeste. Hoje, quase toda a sua extensão é formada por ruínas gigantescas, de uma civilização felizmente extinta.

Eram os Darash. Um povo cruel, egoísta, sem respeito pelos deuses ou suas criações. Sedentos por riqueza e poder, sugavam as riquezas da terra com suas máquinas, erguiam cidades titânicas de pedra e metal. Por odiarem os deuses, lançavam suas torres aos céus como que em desafio, tentando perfurar seus ventres com pontas afiadas.

Suas nações gigantescas, caóticas e superpopulosas, cobiçavam os recursos de seus vizinhos. Travavam jogos políticos, forjavam máquinas de guerra, dizimavam seus semelhantes. Cada novo conflito libertava exércitos de criaturas animadas por vapor e fumo. Cada nova guerra exauria ainda mais a água, comida e outros presentes dos deuses — ao mesmo tempo em que conspurcava suas terras com peste e imundície.

O mundo seria melhor se estes povos movidos por ganância fossem mutuamente exterminados. Mas os Darash não apenas sobreviveram, como também não tiraram lição alguma de sua desgraça. Após esgotar os recursos de suas próprias nações nativas, procuraram e encontraram a Ilha Nobre. Sua colonização foi, em verdade, uma infecção. Eles queimaram as árvores, ergueram torres, escureceram os céus. Estradas, muralhas e metrópoles sufocavam as paisagens. Em poucos séculos, toda a terra, ar e água eram pura pestilência.

Os Darash sabiam existir áreas selvagens ainda puras mais a oeste, além das Montanhas de Marfim. Os picos rigorosos frearam o avanço das estradas e torres por algum tempo — mas, com o esgotamento total das matas locais, as máquinas iniciaram seu avanço inexorável contra a cordilheira. Ao longe, os animais farejaram a vinda da morte e tiveram medo. A Dama Altiva chorou por eles.

O Indomável ouviu seu choro. Percebeu a invasão de seu território. E sua paciência era nenhuma.

Um dragão-deus-monstro abriu asas sobre o Ninho da Morte, o maior vulcão de Moreania, que explodiu em um holocausto de chamas. Morte Branca cobria os céus com suas asas, urrava com muitas mandíbulas — era fúria divina encarnada. Quando sua sombra caiu sobre as metrópoles Darash, o povo das torres percebeu seu erro. Tarde demais.

Não há como descrever o ataque de Morte Branca. Suas bocarras expeliam chamas brancas de brilho cegante, que reduziam cidades a escória quente. O bater de suas asas lançava destroços a dezenas de quilômetros. Durante os dias seguintes, o dragão arrasou as maiores metrópoles e indústrias, sua simples visão fulminando cada ser vivente.

Os Darash lutaram. Eram um povo experiente em extermínio, acreditavam ser capazes de matar uma única criatura, por mais forte que fosse. Lançaram contra o monstro seus exércitos de soldados mecânicos, suas frotas de máquinas ambulantes, rastejantes e voadoras. Golens do tamanho de castelos lutaram com massivos punhos de ferro. Canhões colossais despejaram chamas, projéteis e venenos, suficientes para arrasar nações inteiras. As mais temíveis armas foram empregadas, bombas de doença e pestilência que poderiam dizimar os próprios humanos.

Nada disso funcionou contra a bestafera do Apocalipse. Os bombardeios causavam mais dano às próprias cidades, que ao monstro. Em seis dias, com sua fúria saciada, o dragão-deus retornou a seu vulcão.

Nem todos os Darash foram dizimados durante o ataque. Muitos sobreviveram para enfrentar um horror maior — os venenos e pragas libertadas por suas próprias armas. O Reino das Torres não podia mais sustentar vida, água e solo haviam sido conspurcados para sempre. Mesmo os poucos animais sobreviventes, atacados por moléstias e toxinas, eram agora monstros deformados e devoradores de homens. Nenhum humano podia sobreviver naquele ambiente.

Em meio a quilômetros e quilômetros de ruínas, pequenas comunidades existem aqui e ali. Os atuais Darash existem como monstros grotescos — mortos-vivos, aberrações ou meio-golens. Eles odeiam toda a vida, odeiam aquilo que são. Muitos não têm mente, nem lembrança de seu antigo império. Outros sonham em restaurar a glória perdida. E outros, ainda, tramam vingança contra os deuses e seus herdeiros: o povo Moreau.

Apesar do perigo, o Reino das Torres é também um magneto para aventureiros. Seus artefatos — servos mecânicos, veículos voadores, máquinas de todos os tipos... — prometem aos Reinos uma nova era de progresso, caso sejam usadas com sabedoria. Seus cofres guardam ouro e jóias acumuladas durante séculos de ganância. Para heróis habilidosos, capazes de cruzar as Montanhas de Marfim e alcançar estas terras malditas, as recompensas podem ser vastas. Mas será prudente contrariar a vontade

dos deuses? Será prudente irritar o Indomável outra vez...?

Clima e Terreno

A maior parte do Reino das Torres é formada por ruínas. Quilômetros e quilômetros de estradas arruinadas, muralhas em escombros, tubulações cavernosas e cidades vazias. Chega a ser difícil crer que um povo consiga ocupar, substituir, toda a paisagem natural de uma região.

Os lugares onde os Darash não construíam nada, foram usados como depósitos de seus detritos mortais. Há montanhas de lixo e materiais estranhos, que nunca apodrecem, nunca retornam ao ciclo natural que alimenta as coisas vivas. Grandes lagos e pântanos oleosos, venenosos, formados por dejetos de suas indústrias. Vales enevoados com fumaça pegajosa que queima nas narinas. Praias onde pulsam ondas repulsivas de limo gorduroso. Não raro, monstros antinaturais emergem destes sítios de pestilência e atacam qualquer coisa à vista.

Em alguns pontos, a natureza ainda luta para retomar sua terra. Florestas e selvas tentam renascer em meio aos destroços. Infelizmente, nenhuma vida natural consegue crescer aqui sem deformidades, sem mácula. As matas são formadas por árvores negras, retorcidas, e folhagens que lembram papel queimado e cheiram a carvão. E seus animais, que um dia poderiam ser chamados assim, hoje são monstros antinaturais feitos de olhos, tentáculos e gosma.

Mesmo com o fim das antigas indústrias, os céus são ainda escurecidos pela fumaça negra que parece emanar dos depósitos de detritos; grande parte do Reino das Torres ainda queima, e vai queimar para sempre. O sol eternamente encoberto torna a região fria. Ventos fortes podem causar tempestades de poeira, cinzas ou mesmo brasas incandescentes. As chuvas, raras, são também oleosas e fétidas.

Fronteiras

É correto dizer que o Reino das Torres ocupa totalmente a região leste da Ilha Nobre. Os poucos lugares que suas construções não alcançam, sua imundície trata de preencher.

As Montanhas de Marfim formam uma barragem natural entre as ruínas e os Reinos de Moreania, mantendo-os milhares de quilômetros afastados — uma distância mais que saudável. Nas proximidades das montanhas, tremendas forças erosivas destruíram as maiores construções, reduzindo tudo a esqueletos de metal enferrujado.

O restante do reino é limitado pelo próprio oceano, e algumas ilhas vizinhas. As praias locais dificilmente podem ser chamadas assim: suas águas são densas, pegajosas feito cola, quase vivas em sua determinação de agarrar e arrastar qualquer coisa. Há quem diga (embora seja uma teoria horrível demais para se acreditar) que a podridão dos Darash transformou suas águas costeiras em uma criatura, uma gosma gigantesca, ou até uma colônia de gosmas. Desnecessário dizer, esse fato torna muito mais difícil e perigoso alcançar o Reino das Torres por mar.

População

Não há ser vivente capaz de existir por muito tempo no Reino das Torres. Não há

Zuggt: a Doutora Louca infesta o reino com monstros aberrantes

comida ou água potável. O ar fumacento queima nos olhos e pulmões. Cidades inteiras abrigam moléstias dormentes, prontas para despertar, contaminar e matar qualquer criatura viva. Mesmo assim, a região é assolada por numerosos seres não-viventes ou não-naturais.

Mortos-vivos são os mais comuns. Os Darash odiavam seus deuses, recusavam-se a fazer qualquer preparação para o pós-vida. Talvez por essa razão, quando morreram de forma violenta com o ataque de Morte Branca, tiveram sua entrada para o outro mundo proibida — ou pior, recusaram a entrada por vontade própria. Um incrível número deles ergueu-se novamente como zumbis, esqueletos, ghouls e outros seres profanos.

Existem mortos-vivos em quase todas as cidades Darash, escondidos em estruturas ou vagando em grandes bandos pelas ruas. Algumas metrópoles abrigam populações inteiras, autênticas hordas destas criaturas malditas. Quase todos rastejam sem mente, sem destino, preocupados apenas em destroçar sua próxima vítima. Outros agarram-se a resquícios de sua antiga existência, torturados por memórias quase perdidas. E alguns, inacreditavelmente, conservam a mesma mente aguçada que tinham em vida — e agora governam seus "semelhantes", controlando verdadeiros exércitos. O flamejante Marechal Hecatom é, com certeza, o mais poderoso morto-vivo conhecido na Ilha Nobre.

Outro tipo de criatura que não requer nutrição, nem pode ser afetada por doenças, são os golens. Embora nunca tenham sido praticantes de magia verdadeira, os Darash tinham acesso a materiais e técnicas que permitiam a construção de poderosas estátuas animadas, servos mecânicos que realizavam trabalhos braçais e lutavam em guerras. Espantosos em variedade, podiam ser pequenos como ratos ou imensos como castelos. Deslocavam-se com pernas, rodas, esteiras ou asas. Eram movidos a vapor, carvão, óleo, veneno — ou gemas estranhas, luminescentes, cujo toque cáustico causa doença a seres vivos.

Tremendamente resistentes, muitos golens Darash ainda estão operacionais. Alguns apenas esperam para ser ativados e obedecer às ordens de seus novos mestres. Outros, danificados ou insanos, atacam tudo que se mova. Aventureiros Moreau sonham em incluir um golem Darash na equipe, como companheiro, servo, ou meio de transporte.

Muito mais sinistros são os meio-golens, ou yidishan: em suas constantes tentativas de trapacear a morte e as doenças trazidas por sua própria indústria, os Darash testaram inúmeras formas de unir homem e máquina, usando partes de golens para substituir membros e órgãos naturais. O procedimento transforma uma criatura humanóide em um meio-construto, imune a doenças, envelhecimento, fome ou sede — mas também irremediavelmente louco e maligno. Nessa condição artificial entre a vida e não-vida, grandes bandos yidishan sobreviveram à extinção Darash e reúnem-se em tribos depravadas.

Exceto por ocasionais aberrações inteligentes, não há outros habitantes conhecidos no Reino das Torres. Mas existe ainda muito a ser descoberto neste lugar.

Regente

Ninguém governa este reino em ruínas. O mais próximo que podemos chamar de comunidades ou sociedades, são formadas por zumbis sem mente ou insanos meio-golens yidishan. Um ocasional fantasma, múmia ou lich controla seu próprio castelo ou cidadela. No entanto, três figuras poderosas exercem influência significativa sobre o reino em ruínas.

Ameena Anom'lie, a Doutora Louca, governa a cidadela Zuggt. Décadas de experimentos perigosos distorceram corpo e mente desta pesquisadora depravada, transformando-a em algo mais (ou menos) que humano. Verdadeira fonte de infecção, seu simples toque transforma qualquer criatura natural em um monstro aberrante. Hoje, Ameena cerca-se de aberrações monstruosas como soldados e servos.

O Marechal Hecatom, antigo comandante de tropas Darash, liderou um ataque frontal contra Morte Branca — quando seu aparato voador recebeu uma baforada de chamas dracônicas. O guerreiro teve morte instantânea, mas sua vontade era férrea: ele retornou como um vulto flamejante, um esqueleto envolto em chamas sobrenaturais. Sediado na cidade-fortaleza Argondar, hoje ele comanda a maior legião de mortos-vivos no continente.

Bunkman Berenwocket controla a cidade-máquina de Steelcog, cujas chaminés imensas ainda expelem imundície negra. A sobrevivência desta cidade ao ataque de Morte Branca é ainda um mistério; suspeita-se que a cidade inteira seja um golem gigantesco. Em seu interior, o artífice Berenwocket governa uma grande população de meio-golens — possivelmente o mais próximo que resta da sociedade Darash original.

Sou vida. E a vida muda. Sempre.

Minha memória é antiga, mas tênue, quase um sonho. Quem eu era? O que era?

Uma mulher humana, com uma missão. Líderes vinham a mim, queriam curar, queriam matar, então queriam curar de novo. Queriam viver para sempre, queriam o fim das pestes, mas também queriam pestes para dizimar seus inimigos. Queriam matar as feras, mas também queriam suas próprias feras.

Que povo louco nós fomos. Ainda bem que mudamos. Ainda bem que tudo muda, toda a vida muda.

Eu era uma mãe? Lembro-me de dar à luz muitos filhos. Não eram humanos, não eram Darash. Eram melhores, eram perfeitos. Acusaram-me de louca, blasfema. Tentaram matar meus filhos.

Antes que pudessem matá-los, eu os libertei.

O que aconteceu depois? Dormi um sono com sonhos de imagens molhadas e pulsantes, sonhos de loucura rastejante e viscosa. Sonhei com um verme branco, um deus-monstro raivoso, que varreu toda a vida deste lado do mundo. Tudo era morte e ruína. Mas, onde o humano comum não podia mais viver, minhas crias podiam. Eu também podia. Porque mudamos. Toda a vida muda.

Por quanto tempo dormi? Será que estou mesmo acordada? Ou ainda durmo em meu casulo, minha crisálida, mudando para algo ainda melhor? Esperando para despertar como uma forma de vida suprema, perfeita? Serei a mãe de uma nova humanidade Darash? Serei a criadora da raça eleita?

Este novo mundo, estas belas e perfumadas paisagens, apenas esperam para ser povoadas. Minhas crianças brincam onde outros morrem. Minha simples vontade faz brotar filhotes vigorosos, macios, completos. Tenho orgulho deles.

Existe um morto-vivo em chamas. Existe um homem-máquina. Eles não mudam, não podem mudar. Não são vida. São blasfêmia.

Existe um deus-monstro poderoso, selvagem, viril. Ele demonstrou sua força. Demonstrou sua supremacia.

Eu fui Darash. Os Darash odiavam deuses.

Toda a vida muda.

— Doutora Ameena Anom'lie

Os três "Lordes das Torres" são todos criaturas muito antigas e poderosas, possivelmente os seres mais perigosos em toda a Ilha Nobre. Loucos ou sedentos por poder, eles travam constantes disputas de território entre si, o que é uma felicidade para os Reinos; unidos, estes vilões jamais poderiam ser derrotados.

Cidades de Destaque

Zuggt

Esta cidade e suas torres parecem tomadas por muitos tipos de fungo. Camadas de material esponjoso crescem e rastejam sobre suas estruturas a olhos vistos. Teias gotejantes pendem entre suas torres e chaminés. Um olhar atento revela detalhes ainda mais perturbadores — tubulações pulsando como vermes imensos, ferrugem viva devorando metais, árvores monstruosas que "frutificam" grandes olhos bulbosos.

Enquanto toda a vida parece inexistir nas ruínas Darash, Zuggt é uma doentia exceção. Aqui, vermes e aberrações rastejam pelas estradas, crescem em jardins macabros, brotam de cada fenda ou bueiro. Fungos agressivos espreitam em cada esquina. Enxames e limos varrem as ruas, impregnando tudo com veneno e doença. As torres, povoadas de horrores invertebrados, não oferecem segurança muito melhor.

As estruturas centrais da cidade servem como laboratório e morada para sua líder: a Doutora Louca — ou Ameena Anom'lie, como era conhecida séculos atrás. Pouco é conhecido sobre seu passado, mas Ameena possivelmente era considerada depravada mesmo entre os Darash. Ela criou e cultivou armas de pestilência responsáveis pelo extermínio de raças e espécies inteiras. Seus experimentos também mostraram serem capazes de mudar criaturas vivas, transformar seres naturais em monstros.

Após o ataque de Morte Branca, a Doutora Louca desapareceu. Ela deveria ter morrido juntamente com sua raça maldita. Mas, sem explicação conhecida, Ameena não apenas ressuscitou — ela transformou-se em outra coisa. Uma aberração revoltante, capaz de sobreviver nesta terra contaminada.

Ameena esteve inativa durante longos séculos desde o Apocalipse. Especula-se que ela ficou adormecida em um "casulo", passando por uma lenta mutação. Sua forma atual é desconhecida, mas dificilmente deve lembrar uma mulher humana.

Nas profundezas de sua cidade, a Doutora Louca cultiva e comanda legiões de monstros aberrantes, escolhendo os mais poderosos como seus servos e guardas pessoais. Não há como saber quais seriam seus objetivos, mas Ameena parece obviamente muito interessada em repovoar o Reino das Torres com suas criaturas.

Argondar

À primeira vista, Argondar parece uma cidade com muitas torres e chaminés inclinadas ou caídas em ângulos variados, emprestando-lhe o aspecto de um imenso ou-

Após a batalha contra Morte Branca, emerge o Marechal Hecatom

riço-do-mar. Um olhar mais próximo descortina uma aterradora verdade: o que parecem chaminés caídas, são na verdade canhões. Incontáveis barragens de canhões.

Argondar foi erguida em um penhasco à beira-mar, no extremo leste da Ilha Nobre. A necessidade de tão formidável cidade-fortaleza naquele ponto é desconhecida: suspeita-se que, em algum momento de sua história, os colonos Darash declararam independência de sua pátria-natal — tomando posse da nova terra e declarando guerra contra seus antigos mestres. Os canhões de Argondar possivelmente afundaram muitos navios de guerra Darash, e talvez até mesmo refugiados famintos das antigas terras esgotadas.

Centenas de canhões não foram capazes de deter a chegada de Morte Branca, que já havia arrasado grande parte do reino quando alcançou Argondar. Igualmente inúteis foram as frotas de máquinas voadoras lançadas contra o deus-monstro — estranhas montarias metálicas que despejavam inferno sobre suas vítimas. Os engenhos voadores caíam como moscas, fulminados pelas baforadas candentes do dragão. Incluindo o veículo operado por Herr'ec Hecatom, marechal e líder militar Darash.

Milhares de soldados morreram naquele ataque. Ao longo dos séculos, milhares retornaram como mortos-vivos de muitos tipos, marchando pelas ruínas da fortaleza. Mas nenhum deles tão perigoso quanto o próprio Hecatom; hoje ele existe como um grande esqueleto negro, lava incandescente servindo-lhe de carne, emanando chamas infernais cujo toque derrete até mesmo o aço.

O Marechal Hecatom controla vastas tropas de esqueletos e zumbis, muitos deles ainda pilotando suas máquinas — agora movidas por forças sobrenaturais. Um zumbi flamejante sem mente, movido por antigos deveres? Ou uma inteligência militar brilhante, com séculos de experiência, tramando a reconquista de seu reino? Nenhum aventureiro viveu para descobrir.

Steelcog

Em meio a incontáveis ruínas Darash, arrasadas pelo fogo dracônico ou devoradas pelo tempo, pelo menos uma cidade ainda está em atividade. O som de suas máquinas é audível a quilômetros, centenas de chaminés expelem escuridão imunda, rios de espuma oleosa escorrem de suas tubulações como cachoeiras viscosas.

Como poderiam máquinas tão complexas sobreviver a séculos, até milênios de estagnação? Chegando mais perto, conhecemos pelo menos parte da resposta; hordas de seres mecânicos percorrem a cidade, reparando e reconstruindo estruturas, zelando pela manutenção de fábricas — que constroem mais e mais golens.

Chegando ainda mais perto, descobrimos uma verdade ainda mais chocante. Nem todos os habitantes da cidade-máquina são construtos — pelo menos, não inteiramente. Muitos parecem humanos, ou foram humanos algum dia. Partes de seus corpos são feitas de barro, pedra, metal ou mesmo pedaços de cadáveres. São antigos Darash, remodelados através de ciência maldita, transformados em meio-golens. Populações destes seres, os últimos Darash ainda vivos (embora não possamos realmente chamá-los assim), parecem ocupados em manter a cidade funcionando.

O responsável pela sobrevivência de Steelcog, bem como seus habitantes, é o antigo cientista conhecido como Bunkman Berenwocket. Como outros membros de seu povo, ele pesquisou meios para prolongar a vida humana, meios para assegurar a sobrevivência Darash mesmo em meio ao ambiente insalubre gerado por suas próprias atividades.

O próprio Berenwocket não existe mais como um ser humano. Gradualmente substituindo membros e órgãos por partes mecânicas, hoje ele é mais construto que criatura viva, irreversivelmente mesclado à própria infra-estrutura da cidade. Venceu a velhice, as doenças, a necessidade de água e comida — mas sacrificou muito de sua sanidade. Após séculos de experimentos, ele vem construindo autômatos cada vez mais poderosos e gigantescos.

Os planos de Berenwocket são obscuros, sua mente não pode mais ser compreendida por humanos. Mas é certo que ele vive em conflito com dois grandes rivais: a Doutora Louca e o General Hecatom. Aberrações, mortos-vivos e construtos parecem ocupados demais lutando pelo controle das terras devastadas, para tramar qualquer coisa contra os Reinos de Moreania. Pelo menos, por enquanto...

Guerra.

Eu existo para a guerra, os Darash existem para a guerra. Eu gostava da vida, porque podia lutar por ela. Precisava lutar para mantê-la. Matar para mantê-la. Caso contrário, não poderia continuar vivendo.

Hoje, ainda posso ir à guerra. Ainda posso lutar e matar. Mesmo sem uma vida. Por que precisaria de uma vida, então?

Libertei-me da vida, porque perdi uma guerra. Era uma guerra diferente; milhares contra um. Todo o progresso Darash, todo o avanço de nossas armas e forças armadas, não valeram nada contra nosso oponente. Ele era um deus. E deuses, como sabe qualquer criança, trapaceiam. Eles não podem ser mortos. Mas matam. Mataram todos nós.

Que dia formidável, foi aquele! Nossos autômatos escureciam os céus, nossos canhões alcançavam os confins do mundo. Nada podia vencer nossa frota, nossa armada. Mas o inimigo era um deus. Deuses trapaceiam. Usam mágica. Odiada, desgraçada, amaldiçoada bruxaria.

Meus exércitos tombaram, dizimados pela chama infernal. Os golpes de garras abriam abismos, o farfalhar de asas derrubava muralhas. Cavalguei meu autômato pessoalmente contra o verme branco. Ele olhou para mim.

E veio a baforada queimante. Expulsou minha carne dos ossos, que por sua vez viraram cinzas. Mas minha vontade, minha determinação, era Darash. Não somos detidos por nada. Para meus ossos, tomei o metal negro retorcido das máquinas arruinadas. Para minha carne, tomei a escória quente. Agora existo como um espectro flamejante, um esqueleto imerso em lava.

Ainda posso odiar. Ainda posso queimar com o desejo de vingança. Ainda posso lutar, matar, fazer guerra. Isso é tudo que importa.

— Marechal Herr'ec Hecatom

Geografia

Cidades Darash

Mesmo em ruínas, as estruturas Darash são colossais, quase como moradias de gigantes. Salões com dez metros de altura, torres metálicas alcançando as nuvens, muralhas capazes de barrar rios, florestas de tubulações emaranhadas, estradas onde cem homens poderiam marchar lado a lado. Há estátuas do tamanho de castelos, castelos do

Eu persisto.

Vejo a morte e a entropia, inevitáveis, inexoráveis. Calamidade! Vejo a renovação, poderosa e necessária. Mas persisto. Meu corpo mutilado, amparado por minha ciência, é apenas uma sombra do que fui. Mas minha mente é maior, infinitamente maior, que qualquer outra mente nesta ilha maldita.

Minha memória é vasta, rica. A grande jornada de meu povo até esta ilha selvagem, esperando para ser domada, civilizada. Um novo alicerce para nosso avanço. Porque somos humanos, e humanos existem para avançar. Nunca detidos. Por nada.

Nossas cidades eram maravilhas, nossos servos autômatos eram criações perfeitas. Os criamos à nossa imagem e semelhança, homens e mulheres reluzentes para saciar nossas vontades. Também forjamos veículos e ferramentas capazes de obedecer nossas ordens. Porque somos humanos, aqueles que criam, aqueles que constroem. Somos a perfeição.

Mas o holocausto caiu sobre nós. A besta-fera sauróide de muitas cabeças e chamas candentes. O verme branco de raiva bestial primitiva e cérebro minúsculo. Dizimou o que levamos séculos, milênios, para forjar. Reduziu-nos a cinza e ferrugem e pó. Calamidade!

Era um deus. Um deus monstro. Um monstro, como todos os deuses são. Calamidade!

Deus algum nunca nos destruirá. Ainda somos Darash, ainda somos senhores da carne e metal. Em meu esconderijo, minha fortaleza autômata, sobrevivi ao Apocalipse. Abraçado pelo metal, venci a velhice e doenças. Sou eterno. Os Darash são eternos.

Meus yidishan são minha obra-prima. Eles são os novos Darash, os novos humanos. Melhores, mais fortes, mais inteligentes.

A Doutora Louca e o Marechal Morto colocam-se em meu caminho. Pensam ainda ser Darash. Não percebem, que traíram nossas fundações, nossa real natureza. Calamidade!

Precisam ser destruídos. Então, serei livre para tramar vingança contra o deus-monstro e suas crias macias.

— Bunkman Berenwocket

tamanho de cidades, cidades do tamanho de montanhas. Um viajante pode caminhar entre as ruínas durante dias, até semanas ou meses, sem jamais perder de vista uma estrutura feita pela mão do homem.

Estudiosos Moreau não conseguem entender onde os Darash conseguiram tanta matéria-prima — simplesmente não havia rocha e metal suficientes na região. É evidente que o Povo das Torres dominava técnicas de construção que nem imaginamos. Mas, se o preço para erguer tais colossos arquitetônicos é a devastação total do mundo ao redor, é melhor que essas técnicas sejam esquecidas para sempre.

As ruínas mudam de aparência conforme a região. Em alguns pontos encontramos muralhas mais altas e espessas, tão impressionantes que caberiam vilarejos Moreau inteiros sobre elas. Em outros, há infindáveis labirintos de tubulações por onde passariam baleias. Algumas cidades parecem quase inteiramente tomadas por máquinas arruinadas, devoradas pela ferrugem; outras demonstram ter sido antigas habitações, com torres capazes de abrigar milhares de pessoas.

O senso estético Darash diz muito sobre esse povo. Sua arquitetura era opulenta, ambiciosa, formada por construções muito maiores que suas necessidades. Suas torres tentavam alcançar os céus — ou tomá-los, diriam alguns. Suas inscrições parecem contar histórias de progresso e guerras. Suas estátuas, invariavelmente imensas, retratam humanos que empunham armas ou ferramentas. É comum também encontrar estátuas dedicadas a inimigos vencidos, humilhados, acorrentados ou torturados: a raça maligna tinha prazer em observar o sofrimento de suas vítimas.

Cidades Darash formam a maior parte da "geografia" no Reino das Torres. Independente de sua função no passado, hoje elas não passam de masmorras imensas, com quilômetros de extensão, abrigando todos os tipos de monstros e tesouros em suas câmaras e corredores.

Colinas de Detritos

Onde os Darash não construíram cidades, eles jogavam fora seus dejetos. Ninguém sabe como eles preparavam sua comida, fabricavam suas poções, forjavam seus metais... mas é certo que os processos industriais de sua sociedade resultavam em grandes quantidades de lixo venenoso. Séculos de detritos foram acumulados em terrenos onde a vida nunca mais voltará a florescer, onde qualquer ser vivente morre após poucas horas de exposição.

Os campos de detritos existem na forma de colinas fétidas, estendendo-se por quilômetros, formadas por materiais que nenhum estudioso Moreau sabe classificar. Muitas vezes esses materiais são combustíveis, queimam com facilidade — resultando em incêndios violentos, que escurecem ainda mais os céus. Em outros casos, a combustão ocorre muito lentamente, sem chamas, mas ainda emanando calor e fumaça pestilenta.

Colinas de detritos são instáveis, em muitos sentidos. Sem nenhuma firmeza, podem desmoronar e soterrar vítimas distraídas. Podem desabar sob os pés de viajantes, fazendo-os cair em câmaras e túneis habitados por horrores rastejantes. Podem ainda queimar, ou até mesmo explodir, sem qualquer aviso!

Uma variedade de criaturas vasculha os detritos em busca de comida. Outras, mais perigosas, usa o lixo como camuflagem para emboscar suas presas. Em algumas ganham vida profana, transformando-se em monstros gigantescos.

Pântanos Venenosos

Ainda existe água líquida no Reino das Torres. No entanto, todos os rios e lagos foram conspurcados além da imaginação, transformados em pura podridão cremosa. Mesmo o conteúdo de qualquer fossa ou esgoto Moreau cheira melhor que os pântanos Darash.

Sujeira lançada nos rios e lagos ao longo dos séculos transformaram toda a água em veneno gorduroso, sua superfície borbulhando ou emanando gases tóxicos. Beber dessa água é morte quase certa. Tocá-la, pode resultar em uma variedade de moléstias — uma coceira inofensiva, uma queimadura ácida, ou contágio por antigas pragas Darash. Por sua consistência estranha, é muito difícil nadar nestas águas, mesmo para uma criatura bem protegida contra seus efeitos.

A maior parte dos grandes rios neste lado do continente foi barrada por muralhas revestidas com máquinas; estudiosos dos Reinos acreditam que tais máquinas serviam, de alguma forma, para roubar a força das águas correntes — transformando essa força em alimento para as máquinas e fábricas. Quando o ciclo natural das águas foi interrompido pelas represas e outros obstáculos, os grandes rios cessaram de correr. Os poucos riachos e cachoeiras ainda existentes criam, com sua agitação, grandes massas de espuma malcheirosa que às vezes engolfam cidades inteiras. Levadas pe-

lo vento, as "tempestades de espuma" são uma ameaça aos viajantes, capazes de sufocar e envenenar.

Peixe algum vive no Reino das Torres. Suas águas são habitadas por horrores com tentáculos, vindos de profundezas cósmicas inimagináveis, antigos como o tempo — ou apenas gerados pela sujeira anti-natural em poucos instantes, abominações nascidas da pura pestilência. Monstros assassinos de todos os tamanhos emergem de tempos em tempos, levando terror e matança às terras emersas.

Encontros

O viajante que percorre o Reino das Torres deve estar pronto para enfrentar uma variada infestação de monstros. Em comum, quase todos têm sua incompatibilidade completa com a vida natural, seja humana ou animal.

Mortos-vivos são praticamente uma infestação local. Toda a raça Darash morreu de forma violenta nas chamas de Morte Branca, ou pereceu em agonia lenta por fome, sede ou doença. Em qualquer dos casos, o povo maligno que odiava seus deuses não teve sua passagem para o além-túmulo permitida (ou desejada); é possível que existam milhões de mortos-vivos Darash em meio às ruínas.

Além de esqueletos, zumbis, carniçais e outros monstros mais "fracos", também encontramos espectros, múmias, vampiros, fantasmas... de todos os tipos conhecidos, e muitos desconhecidos. Existe até mesmo o ocasional lich, cuja verdadeira origem é um mistério, uma vez que os Darash não praticavam qualquer forma de magia.

Golens são outra ameaça constante. Antigos servos dos Darash, seus golens foram feitos para durar e muitos deles ainda são operacionais. São extremamente cobiçados por aventureiros, devido aos altíssimos preços que atingem em alguns pontos dos Reinos. Infelizmente, a reação de um golem reativado é sempre imprevisível. Meio-golens, por outro lado, são quase sempre assassinos insanos — resultado do processo que transformou seres humanos em construtos.

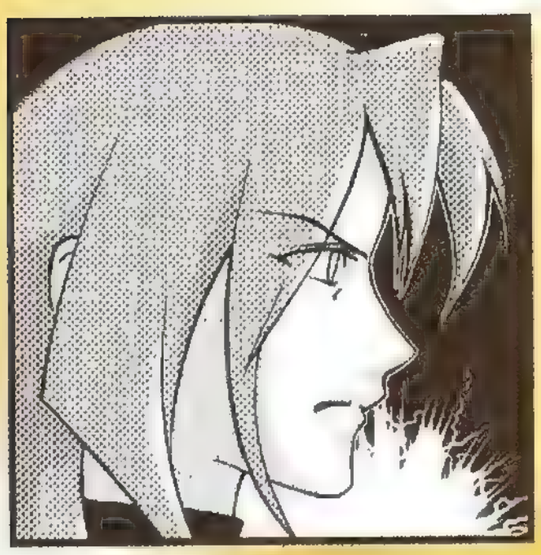
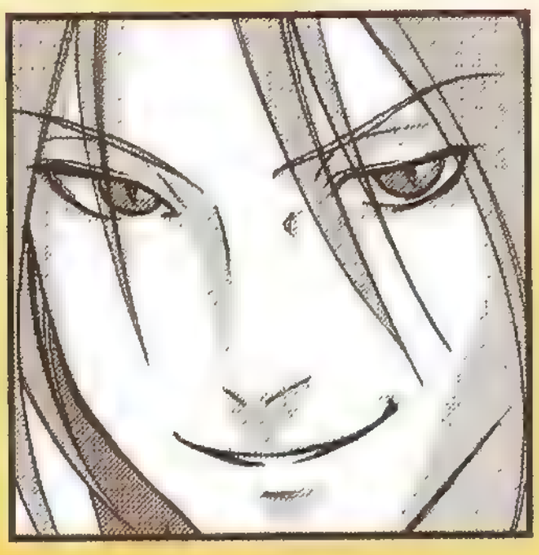
Quase todos os demais habitantes da região são monstros aberrantes, anti-naturais, criados por outros monstros (como a Doutora Louca) ou formados a partir da imundície. Limos e gosmas são comuns, formando grandes colônias ou atingindo quilômetros de extensão. Plantas monstruosas crescem nas escassas florestas. Horrores com tentáculos e mandíbulas gotejantes de muco aguardam ns ruínas, esperando pela chegada do próximo grupo de aventureiros.

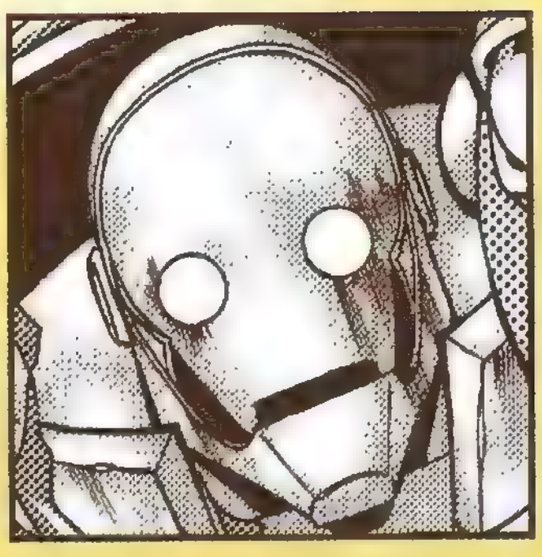
Tudo o que é feroz, horrível, perigoso e brutal pode ser encontrado no Reino das Torres. Monstros variam de animais a aberrações e se escondem nas ruínas e destroços. O mais difícil de achar nessa região são moreaus ou outra raça inteligente e de tendências neutra ou bondosa. A parte leste da Ilha Nobre é evitada e somente aventureiros loucos ou destemidos se arriscam por esses lados.

Bunckman Berenwocket: ele ainda comanda a cidade-máquina

DBride

A Noiva do Dragão



Dafnia
Noiva prometida ao regente da vila, e muito mimada por sua posição privilegiada. Costuma ter tudo o que quer e, no momento, ela quer ver o forasteiro Koi longe da vila.

Betta
Senhor da aldeia Aqvarivm, sua palavra é lei. Ele planeja matar o forasteiro, mas prefere fazê-lo longe das vistas de sua noiva. Claro, pode acabar mudando de idéia...

Marlin
Ferreiro da aldeia e noivo da raposa curandeira Astra. Parece não ficar lá muito satisfeito quando pega sua noiva passando pomada na bunda de homens-lobo...

Golem
Monstro metálico gigante que irrompeu da oficina de Marlin em um acesso de fúria destruidora, atacando todos ao redor. Foi detido por um relâmpago de Betta.

Tuna, irmã mais nova de Dafnia, revela a Koi uma entrada secreta para a torre de Betta. O forasteiro e Astra decidem explorar a passagem, mas Marlin faz tudo desabar. Inconsciente, Koi recorda uma antiga batalha entre um samurai solitário e um exército de demônios-inseto. Ele é então despertado por uma aflita Astra: ela acredita que Marlin tentou castigá-los por ciúmes. Não mostrando muita preocupação com o fato, Koi vasculha o tesouro de Betta em busca de um item específico que havia percebido em um desenho feito por Tuna: uma espada mágica!

Parte 11

Reconfiguração

Roteiro: Marcelo Cassaro • Arte: Erica Awano

OLÁ! MEU NOME É DAFNIA! VOCÊ JÁ DEVE ME CONHECER!

QUE ESTRANHO, CONVERSAR ASSIM COM VOCÊ! NÃO ENTENDO, POR-QUE ESTA OPOR-TUNIDADE ME FOI DADA...

...MAS O TEMPO QUE ME RESTA É BREVE, ENTÃO NÃO VAMOS DESPERDIÇAR A CHANCE!

SOU A NOIVA PROMETIDA DE MILORDE BETTA! REGENTE DA ALDEIA AQVARIVM!

NESTA REGIÃO ASSOLADA POR MONSTROS DAS MONTANHAS DE MARFIM, BETTA PROTEGE A VILA!

MEU NOIVO É MUITO, ***MUITO*** FORTE! NENHUM BANDIDO, NENHUMA CRIA-TURA PERIGOSA, OUSA SE APROXIMAR!

SOMOS TODOS GRATOS POR SUA PROTEÇÃO! SEM BETTA, A VIDA SERIA DIFÍCIL, SE NÃO IMPOSSÍVEL!

CLARO, EM TROCA DE MANTER TODOS A SALVO, MEU NOIVO COBRA UM PREÇO!

ELE EXIGE LEALDADE E OBEDIÊNCIA! EXIGE SER O ÚNICO LÍDER!

MILORDE É POSSESSIVO! TERRITORIAL! CIUMENTO!

NÃO ADMITE QUALQUER OUTRA AUTORIDADE! NÃO PERMITE CULTOS A QUAISQUER DEUSES!

MESMO OS CLÉRIGOS QUE ÀS VEZES VISITAM AQVARIVM, PARA PRESTAR SERVIÇOS MÁGICOS DIVINOS, SÃO ACEITOS COM RELUTÂNCIA!

MEU NOIVO DETESTA AQUELES DOIS...

MEU NOIVO NÃO HESITA EM MATAR DESAFIANTES COM AS PRÓPRIAS GARRAS! OU COM SEUS RELÂMPAGOS MÁGICOS!

TODOS AQUI RESPEITAM E TEMEM MILORDE! SABEM QUE CONTRARIAR SUA VONTADE NÃO É INTELIGENTE!

EU SEI DE TUDO ISSO! SEI QUE MEU NOIVO É IRASCÍVEL, PERIGOSO!

MAS ESSE É UM LADO DELE, QUE QUASE NUNCA VEJO!

SOU SUA ***ELEITA!*** SUA ***ESCOLHIDA!*** EU VIVO A HONRA, A FELICIDADE DE SER NOIVA DO REGENTE!

NINGUÉM NESTA ALDEIA... NESTE ***MUNDO***... É TÃO PLENO E FELIZ QUANTO EU!

TANTOS BUSCANDO SEUS PRÓPRIOS DESTINOS... ORANDO AOS DEUSES POR RESPOSTAS...

TENTANDO ENTENDER O SENTIDO DE SUAS VIDAS...

...E EU SEMPRE SOUBE ***EXATAMENTE*** O OBJETIVO DE MINHA VIDA!

SEI A RAZÃO DE MINHA EXISTÊNCIA! SEI POR QUE NASCI, POR QUE ESTOU VIVA!

COMO SENHOR DESTA VILA, ELE ME TOMOU COMO ***TRIBUTO!*** PERTENÇO A ELE ATÉ ONDE MINHA MEMÓRIA ALCANÇA!

NINGUÉM ***OUSA*** ME MOLESTAR! NEM MESMO OS POUCOS MONSTROS QUE ÀS VEZES APARECEM!

SEI QUE NADA, *NADA* RUIM VAI ME ACONTECER! MILORDE NUNCA PERMITIRIA!

UMA ESCRAVA? CONCUBINA? OFERENDA PARA UM TIRANO? NÃO, NADA PARECIDO COM ISSO...

MILORDE ESTÁ SEMPRE CUIDANDO DE MIM... ME PROTEGENDO... FAZENDO DE MIM SUA PRINCESA...

NÃO... SUA *RAINHA!*

CLARO, EU SEI QUE NÃO SERÁ ASSIM PARA SEMPRE...

TUDO TERMINA APÓS O CASAMENTO! NO FESTIVAL!

MAIS ALGUNS DIAS DE PARAÍSO, ANTES DO FIM!

VOCÊ ACHA QUE EU DEVERIA TER MEDO? TENTAR FUGIR DESSE DESTINO?

TALVEZ DEVESSE! UMA PARTE MINHA, DIZ QUE SIM!

UMA PARTE MINHA TEME MILORDE BETTA! COMO PODERIA NÃO TEMÊ-LO?

SEI MUITO BEM A QUEM ESTOU ENTREGANDO MINHA VIDA!

POR OUTRO LADO...

ELE CONFIOU A MIM SEU *MAIOR* TESOURO! O SEGREDO DE SUA FORÇA!

ESPADAS NÃO PODEM MATÁ-LO! MAGIA TAMBÉM NÃO! E EU *SEI* MOTIVO!

EU PODERIA *TRAÍ-LO...* A QUALQUER HORA...

MINHA VIDA COMO CONHEÇO, TERMINARÁ NO DIA DO FESTIVAL...

MILORDE PODERIA *EXIGIR* QUALQUER COISA! *ORDENAR* QUALQUER COISA! ELE TEM ESSE *DIREITO!*

EM VEZ DISSO, COLOCOU EM MINHAS MÃOS O PODER DE MUDAR NOSSO DESTINO!

MILORDE ME CONFIOU SUA *VIDA!*

COMO EU PODERIA FUGIR?!

COMO TRAIR MEU AMO E SENHOR, QUANDO ELE DEPOSITA EM MIM TAMANHA CONFIANÇA?

COMO TRAIR MINHA ALDEIA, QUANDO TODOS ESPERAM DE MIM O QUE É ESPERADO?

CLARO QUE NÃO FAREI TAL COISA!

MILORDE CUIDA BEM DE MIM! ELE MERECE SEU PRÊMIO!

NÃO SEREI COVARDE! NÃO VOU RECUAR, NEM FUGIR!

MESMO QUE UMA PARTE MINHA... AQUELA PEQUENA PARTE...

MESMO QUE ESSA PARTE PEÇA...

...SOCORRO...

UFA! É ISSO! ACHO QUE AGORA VAI FUNCIONAR!

ISTO É, ATÉ QUE ELE *FUNCIONOU* NA PRIMEIRA VEZ...

...MAS RESOLVEU QUEBRAR TUDO E ATACAR O POVO DA VILA!

HEH... OS IRMÃOS CLÉRIGOS ME DARIAM UM BELO PUXÃO DE ORELHAS, SE SOUBESSEM!

AINDA BEM QUE LORDE BETTA CONSEGUIU DETÊ-LO COM UM RAIO, ***SEM*** ESTRAGAR MUITO!

MAS QUEM PODIA IMAGINAR QUE EU ENCONTRARIA NESTE VELHO CASTELO EM RUÍNAS...

DESTA VEZ, ESPERO QUE SUAS ***GEMAS DE MEMÓRIA*** ESTEJAM FUNCIONADO, E ELE NÃO FIQUE TÃO VIOLENTO!

...UM GOLEM DE FERRO DO ANTIGO ***POVO DAS TORRES?***

LORDE BETTA ODEIA CLÉRIGOS! TALVEZ, POR ISSO, NUNCA TENHA PROIBIDO A PRESENÇA DO GOLEM!

TALVEZ POR ISSO, TAMBÉM, ELE NÃO TENHA ME MATADO...

QUE COISA... NÃO LEMBRO DESSA MINHA MANIA DE FALAR SOZINHO...

TÔ FICANDO PINEL? QUANDO FOI QUE COMECEI A FAZER ISSO?

BOM, VAMOS LÁ!

VOU PRECISAR DE SUA FORÇA, AMIGÃO!

kling!

BOM, ENTÃO, PERSONAGENS QUE FALAM SOZINHOS SÃO UM VALIOSO RECURSO NARRATIVO!

SEI... E PELO JEITO, MUITA GENTE USA ESSE "RECURSO" POR AQUI...

WWWWWWWWWW
AAAAAA
RRRR

YAA DAA!

KTOOM!

PLÉIM! PLÉIM! PLÉIM!

:-@
AAAHHH. ISSO DOI. PQ FEZ ISSO???

ACABA DE CONSERTAR, PARA DEPOIS QUEBRAR DE NOVO???

AHN... MAL AI! LEVEI UM SUSTÃO!

VOCÊ FEZ O MESMO BARULHO ALTO DA OUTRA VEZ, QUANDO PERDEU O CONTROLE!

PENSEI QUE IA COMEÇAR A QUEBRAR TUDO DE NOVO!

FOI DUREZA CONSERTAR O ESTRAGO, SABE...?

:-\
HMMMMP.

FOI APENAS MEU SOM DE ATIVACAO. NENHUM MOTIVO PARA ALARME.

COMMENT: VC GRITA COMO UMA MENINA.

:-@
AAAHHH. VC NAO EH UM USUARIO CUIDADOSO.

:-P
VAI TER QUE CONSERTAR DE NOVO. SE FERROU.

LEVOU MAIS MARRETADA

VAI SE LASCAR!

NAO TENHO CULPA PELOS ESTRAGOS. EU PERTENCIA A AVENTU-REIROS.

FUI CONFIGURADO PARA ATACAR E LUTAR A PRIMEIRA VISTA.

AGORA, NAO ESTOU EM MODO DE COMBATE. NAO HA INIMIGOS POR PERTO.

VEM COM ESSA...

SE BEM QUE... BATER PRIMEIRO E PERGUNTAR DEPOIS, PARECE BEM COISA DE AVENTUREIRO MESMO!

ASTRA TÁ SEMPRE FAZENDO ISSO!

AGORA, PENSANDO BEM... PARECE QUE ESTE CASTELO PERTENCIA A ANTIGOS HERÓIS QUE MORRERAM FAZ MUITO TEMPO!

MUITO ANTES DE SER TRANS-FORMADO NA VILA AQVARIVM!

APOSTO QUE ELES RESGATARAM VOCÊ NO REINO DAS TORRES E TROUXERAM PARA CÁ, NÃO É ISSO?

NÃO É ISSO? RESPONDA!

DROGA, SERÁ QUE ELE ENGUIÇOU DE NOVO...?

:-(
MORRERAM?

OLHA... EU ACHO QUE SIM!

VOCÊ ESTEVE DESATIVADO DURANTE MUITOS ANOS! NINGUÉM QUE CONHECEU DEVE ESTAR VIVO AINDA!

EU... SINTO...

VC ESTA ENGANADO.

ALGUEM QUE EU CONHECI, AINDA VIVE.

EU DISSE A VC, FUI CONFIGURADO PARA ATACAR E LUTAR NA PRESENCA DE INIMIGOS.

NA PRIMEIRA VEZ EM QUE ME REATIVOU, HAVIA UM INIMIGO PERTO.

MAS... MAS EU ME LEMBRO QUE, NAQUELE DIA...

NAQUELE DIA VOCÊ TENTOU ATACAR...

TIO! TIO MARLIN!

LORDE BETTA ESTÁ VOLTANDO PARA SUA TORRE...

...MAS ASTRA E O SENHOR VÂNDALO ***AINDA*** ESTÃO LÁ DENTRO!

O TÚNEL SECRETO DESABOU! ELES ESTÃO ***PRESOS!***

LORDE BETTA VAI MATAR OS DOIS!

FIQUE SOSSEGADA, TUNA! ***EU*** PRENDI OS DOIS!

VOCÊ?!

: - @
VC???

É DIFÍCIL EXPLICAR ESSAS COISAS, TUNA... MAS ALGUÉM ESTAVA PRECISANDO APRENDER UMA LIÇÃO!

AGORA QUE AQUELES DOIS PASSARAM SEUS APUROS JUNTOS, JÁ PODEMOS TIRÁ-LOS SEM QUE BETTA PERCEBA!

VEJA, ESTOU CONSERTANDO O GOLEM DE FERRO JUSTAMENTE PARA AJUDAR NA TAREFA!

COMMENT: E TEM FEITO UM TRABALHO DE MERDA.

MAS... MAS TIO, SE NÃO TEM MAIS O TÚNEL...

...NÃO ACHA QUE ASTRA E O SENHOR VÂNDALO VÃO TENTAR SAIR POR ***DENTRO*** DA TORRE?

COMMENT: QUE BOA NOTICIA. MINHA MANUTENCAO ESTA NAS MAOS DE UM GENIO.

WWWWWW AAAAAA IHHHHHHH

ONDE EU ESTAVA COM A CABEÇA? ONDE?!

CLARO QUE AQUELA DOIDA VAI PROCURAR CONFUSÃO!

MAS ERA UM PLANO PERFEITO! PERFEITO!

PLANO MAIS BESTA...

VAMOS EMBORA! PRECISAMOS TIRAR OS DOIS!

VOCÊ ESTÁ PRONTO, GOLEM? HORA DE TRABALHAR!

MEU NOME EH RAY.

MINHAS ESPECIFICACOES ORIGINAIS DIZEM QUE TENHO QUATRO METROS DE ALTURA.

NAO ME IMPORTO DE TRABALHAR, MAS...

ENTAO POR QUE, NO MOMENTO, PARECO MAIS BAIXO QUE DUAS MENININHAS???

FIZ ALGUNS ***MELHORAMENTOS***, PARA VOCÊ PODER ENTRAR EM TÚNEIS MAIS ESTREITOS E NÃO DESTRUIR A CIDADE OUTRA VEZ!

E SE VOCÊ VOLTAR A ME CHAMAR DE MENINA, VAI FICAR ***MENOR AINDA!***

LEVOU AINDA MAIS MARRETADA

:*(BWAAAAAAHH.

EU, UM AUTOMATRON DE BATALHA DARASH, TRANSFORMADO EM BRINQUEDO.

SOH MESMO UM ARTIFICE DE MERDA PARA TER UMA IDEIA RETARDADA DESSAS.

EU SOU UM FERREIRO! NÃO SOU UM ARTÍFICE!

:-@ NOTA-SE.

POR QUE O GOLEM FALA EM EMOTICONS ANTIGOS?

É UM GOLEM ANTIGO.

A ESPERA VAI TER-MINAR...

...PARA TODOS NÓS!

EDITORA escala
15 ANOS

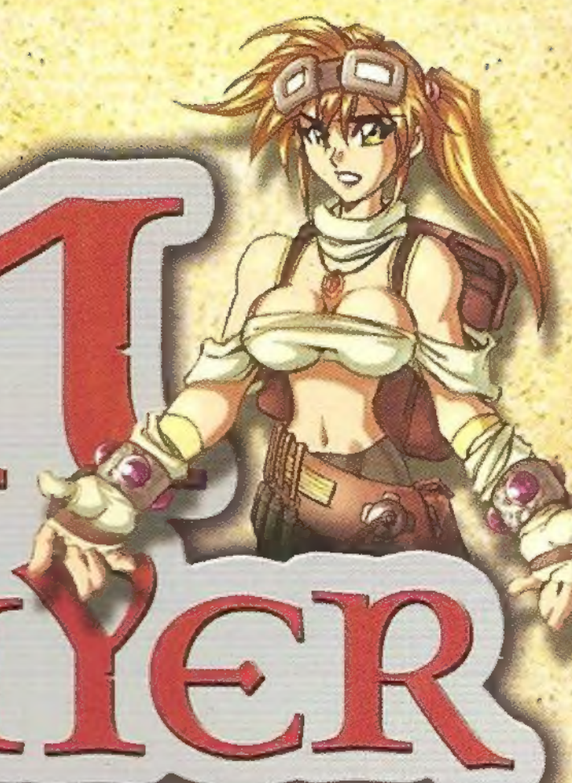
CRASH

NO MUNDO DO ENTRETENIMENTO

CRASH traz para os amantes do entretenimento o mais amplo conteúdo do que foi e do que é notícia neste fascinante mundo que vai além da sétima arte. Aborda, também, o universo dos quadrinhos, da animação e das séries de TV, que viraram uma epidemia mundial.

Nas bancas, www.escala.com.br ou (11) 3855-1000.

Dragon Slayer



ROLE PLAYING GAME

ENCONTROS ALEATÓRIOS
A paladina e seu novo visu channel

ZAMBI
O que há debaixo da toga do sábio?

LABORATÓRIO DO DR. CARECA
Eis que a careca, agora rabiscada, volta à casa

ADAPTAÇÃO
O deus da guerra e suas manobras destrutivas

EXPLORAÇÃO
Um navio de monstros grande como uma masmorra

CLASSE DE PRESTÍGIO
Se transforme no dragão mais selvagem de D&D

MOREANIA
Reino das Torres, a terra mais perigosa e amaldiçoada de Moreania

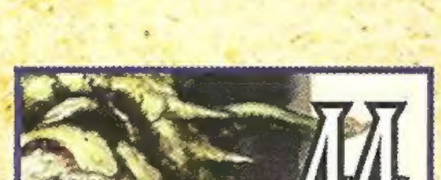
REVIEW
As hordas do abismo e os tiranos dos nove infernos

CLÁSSICOS
Dungeon e Dragon, as revistas que levam o nome de nosso jogo

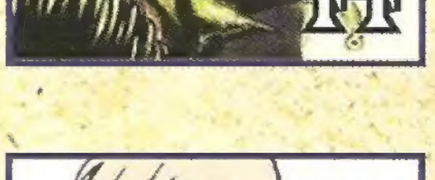
GAME DESIGN
Antes de mais nada é melhor introduzir

NOVA CRIATURA
Saiu na chuva é pra se queimar

GAZETA DO REINADO
Uma morte, um culto maligno e livros à beça



CHEFE DE FASE
Em terra de beholders que é cego também tem vez



DRAGON'S BRIDE
Eita casamento que não chega!!!